TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

REVISTA POKéMON™

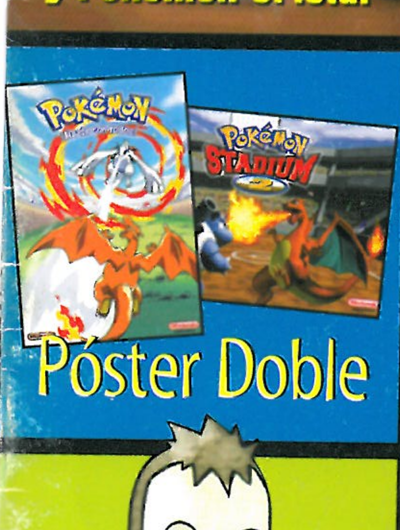
Nº 25

Por los expertos de Nintendo Acción

¡Gratis!

Pokémanía
¡¡Alucina con Pokémon Advance!!

Guías
Pokémon Stadium 2 y Pokémon Cristal



Póster Doble

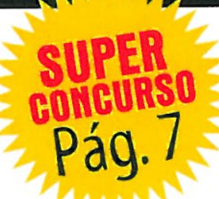
Guías
Sobrevive a la Torre de Batalla

Informe secreto. ¡¡Nos hemos hecho con los datos de combate de los 251 Pokémon!!



¡Descubrimos el mejor Pokémon!

¡¡Regalamos 50 productos Pokémon!!



PokémON

Llegan los nuevos entrenadores

Según algunas páginas web, la versión Advance de Pokémon estaría lista antes de final de año

Los rumores acaban de saltar a Internet. La nueva edición de Pokémon para GB Advance podría estar lista en **octubre en Japón, diciembre en Estados Unidos y principios de 2003 para Europa.** Estas informaciones adelantan el lanzamiento del juego en al menos dos meses la fecha prevista inicialmente, lo que se hace más significativo para Europa, donde lo esperábamos hacia Semana Santa.

Dejando los rumores a un lado, aquí tenéis las últimas pantallas que hemos conseguido del juego. La nueva edición cada vez luce un aspecto más acabado, y este mes incluso tenemos pantallas **con los nuevos rivales** que esperan en la aventura. De momento no conocemos demasiado acerca de ellos, pero desde luego sí podemos apreciar el **nivel de detalle y nitidez** con que aparecen en pantalla tanto ambos, el montañero y la bella muchacha, como los protagonistas. Por otro lado acabamos de saber que Nintendo Japón hará una gira por ciudades niponas para promocionar el juego. Empezará a finales de julio.



La versión japonesa luce un aspecto bastante completo. ¡¡Podría estar lista en octubre!!



El nivel de definición de los personajes nos ha dejado impresionados. Cómo mola la entrenadora.

«POKéMON TETRIS» ES MINI

La fiebre TETRIS se estrenará en septiembre en tu Pokémon Mini



Hala, hemos capturado un Weedle. ¡Y sólo con 4 líneas de nada!



Con el nuevo Tetris, la diversión estará más que asegurada.

Nintendo lanzará un nuevo cartucho para tu MINI en septiembre, justo a la vuelta de las vacaciones. Por si no son suficientes la "juerga" Party, el Pinball o la ajustada dificultad del Puzzle Collection ahora se anuncia el único título que podía hacer sombra a esos tres. Después de todo, ¿no fue Tetris el juego que comenzó el fenómeno Game Boy? Ya sabes, una consola superventas y que todo el mundo tiene, y tal. Bueno, en Pokémon MINI también jugaremos a eliminar líneas, pero como habrá Pokémon involucrados, habrá también un montón de sorpresas. Según parece, por cada cierto número de líneas nos haremos con un Pokémon. También tendremos rivales Pokémon contra los que ejercitamos en el noble arte de encajar piezas. En fin, que será una diversión de las que nos gustan. Y que está a la vuelta de la esquina.



¿Cuál es el mejor Pokémon?

En este documento exclusivo vamos a desvelar los datos exactos de todos los parámetros que definen a cada Pokémon. Los números corresponden a los valores máximos que alcanza cada uno, con lo que te servirán de referencia precisa para saber cuál es su potencial, y que así no te equivoques a la hora de elegir a quién entrenar.

Pokémon	PS	At.	Def.	Vel.	A. Esp.	D. Esp.
01 Bulbasaur	293	196	196	188	228	228
02 Ivysaur	323	222	224	218	258	258
03 Venusaur	363	262	264	258	298	298
04 Charmander	281	202	184	228	218	198
05 Charmeleon	319	226	214	258	258	228
06 Charizard	359	266	254	298	316	268
07 Squirtle	291	194	228	184	184	198
08 Wartortle	321	224	258	214	228	258
09 Blastoise	361	264	298	254	268	308
10 Caterpie	293	158	168	188	138	138
11 Metapod	303	138	208	158	148	148
12 Butterfree	323	188	198	238	258	258
13 Weedle	293	168	158	198	138	138
14 Kakuna	293	148	198	168	148	148
15 Beedrill	333	258	178	248	188	258
16 Pidgey	283	188	178	210	168	168
17 Pidgeotto	329	218	208	240	198	198
18 Pidgeot	369	258	248	280	238	238
19 Rattata	263	210	168	242	148	168
20 Raticate	313	260	218	292	198	238
21 Spearow	283	218	158	238	160	160
22 Fearow	333	278	228	298	220	220
23 Ekans	273	218	186	208	178	206

Pokémon	PS	At.	Def.	Vel.	A. Esp.	D. Esp.
24 Arbok	323	268	236	258	228	256
25 Pikachu	273	208	158	278	198	178
26 Raichu	323	278	208	298	278	258
27 Sandshrew	303	248	268	178	138	158
28 Sandslash	353	298	318	228	188	208
29 Nidoran ♀	313	192	202	180	178	178
30 Nidorina	343	222	232	210	208	208
31 Nidoqueen	383	262	272	250	248	268
32 Nidoran ♂	295	212	178	198	178	178
33 Nidorino	325	242	212	228	208	208
34 Nidoking	365	282	252	268	268	248
35 Clefairy	343	188	194	168	218	228
36 Clefable	393	238	244	218	268	278
37 Vulpix	279	180	178	228	198	228
38 Ninetales	349	250	248	298	260	298
39 Jigglypuff	433	188	138	138	188	148
40 Wigglytuff	483	238	188	188	248	198
41 Zubat	283	188	168	208	158	178
42 Golbat	353	258	238	278	228	248
43 Oddish	293	198	208	158	248	228
44 Gloom	323	228	238	178	268	248
45 Vileplume	353	258	268	198	298	278
46 Paras	273	238	208	148	188	208

Pokémon	PS	At.	Def.	Vel.	A. Esp.	D. Esp.
47 Parasect	323	288	258	158	218	258
48 Venonat	323	208	198	188	178	208
49 Venomoth	343	228	218	278	278	248
50 Diglett	223	208	148	288	168	188
51 Dugtrio	273	258	208	338	198	238
52 Meowth	283	188	168	278	178	178
53 Persian	333	238	218	328	228	228
54 Psyduck	303	202	194	208	228	198
55 Golduck	363	262	254	268	288	258
56 Mankey	283	258	168	238	168	188
57 Primeape	333	308	218	288	218	238
58 Growlithe	313	238	188	218	238	198
59 Arcanine	383	318	258	288	298	258
60 Poliwag	283	198	178	278	178	178
61 Poliwhirl	333	228	228	278	198	198
62 Poliwrath	383	268	288	238	238	278
63 Abra	253	138	128	278	308	208
64 Kadabra	283	168	158	308	338	238
65 Alakazam	313	198	188	338	368	268
66 Machop	343	258	198	168	168	168
67 Machoke	363	298	238	188	198	218
68 Machamp	383	358	258	208	228	268
69 Bellsprout	303	248	168	178	238	158
70 Weepinbell	333	278	198	208	268	188
71 Victreebel	363	308	228	238	298	218
72 Tentacool	283	178	168	238	198	298
73 Tentacruel	363	238	228	298	258	338
74 Geodude	283	258	298	138	158	158
75 Graveler	313	288	328	168	188	188
76 Golem	363	318	358	188	208	228
77 Ponyta	303	268	208	278	228	228
78 Rapidash	333	298	238	308	258	258
79 Slowpoke	383	228	228	128	178	178
80 Slowbro	393	248	318	158	298	258
81 Magnemite	253	168	238	188	288	208
82 Magneton	303	218	288	238	338	238
83 Farfetch'd	307	228	208	218	214	222
84 Doduo	273	268	188	248	168	168
85 Dodrio	323	318	238	298	218	218
86 Seel	333	188	208	188	188	238
87 Dewgong	383	238	258	238	238	288
88 Grimer	363	258	198	148	178	198
89 Muk	413	308	248	198	228	298
90 Shellder	263	228	298	178	188	148
91 Cloyster	303	288	458	238	268	188
92 Gastly	263	168	158	258	298	168
93 Haunter	293	198	188	288	328	208
94 Gengar	323	228	218	318	358	248
95 Onix	273	188	418	238	158	188
96 Drowzee	323	194	188	182	184	278
97 Hypno	373	244	238	232	244	328
98 Krabby	263	308	278	198	148	148
99 Kingler	313	358	328	248	198	198
100 Voltorb	283	158	198	298	208	208
101 Electrode	323	198	238	378	258	258
102 Exeggcute	323	178	258	178	218	188
103 Exeggutor	393	288	268	208	348	228
104 Cubone	303	198	288	168	178	198
105 Marowak	323	258	318	188	198	258
106 Hitmonlee	303	338	204	272	168	318
107 Hitmonchan	303	308	256	250	168	318
108 Lickitung	383	208	248	158	218	248
109 Koffing	283	228	288	168	218	188
110 Weezing	333	278	338	218	268	238
111 Rhyhorn	363	268	288	148	158	158
112 Rhydon	413	358	338	178	188	188
113 Chansey	703	108	108	198	168	308
114 Tangela	333	208	328	218	298	178
115 Kangaskhan	413	288	258	278	178	258
116 Horsea	263	178	238	218	238	148
117 Seadra	313	228	288	268	288	188
118 Goldeen	293	232	218	224	168	198
119 Seaking	363	282	228	234	228	258
120 Staryu	263	188	208	268	238	208
121 Starmie	323	248	268	328	298	268
122 Mr. Mime	283	188	228	278	298	338
123 Scyther	343	318	258	308	208	258
124 Jynx	333	198	168	288	328	288
125 Electabuzz	333	264	212	308	288	268
126 Magmar	333	288	212	284	298	268
127 Pinsir	333	348	298	268	208	238
128 Tauros	353	298	288	318	178	238
129 Magikarp	243	118	208	258	128	138
130 Gyarados	393	348	256	260	218	298
131 Lapras	463	268	258	218	268	288
132 Ditto	299	194	194	194	194	194
133 Eevee	313	208	198	208	188	218
134 Vaporeon	463	228	218	228	318	288
135 Jolteon	333	228	218	358	318	288
136 Flareon	333	358	218	228	288	318
137 Porygon	333	218	238	178	268	248
138 Omanyte	273	178	298	168	278	168
139 Omastar	343	218	348	208	328	238
140 Kabuto	263	258	278	208	208	188
141 Kabutops	323	328	308	258	228	238
142 Aerodactyl	363	308	288	358	218	248
143 Snorlax	523	318	228	158	228	318
144 Articuno	383	268	298	268	288	348
145 Zapdos	383	278	268	298	348	278
146 Moltres	383	298	278	278	348	268
147 Dratini	285	226	188	198	198	198
148 Dragonair	325	266	228	238	238	238
149 Dragonite	385	366	288	258	298	298
150 Mewtwo	415	318	278	358	406	278

ESTADÍSTICAS DE BATALLA POKéMON

Pokémon	PS	At.	Def.	Vel.	A. Esp.	D. Esp.
151 Mew	403	298	298	298	298	298
152 Chikorita	293	196	228	188	196	228
153 Bayleef	323	222	258	218	224	258
154 Meganium	363	262	298	258	264	298
155 Cyndaquil	281	202	184	228	218	198
156 Quilava	319	226	214	258	258	228
157 Typhlosion	359	266	254	298	316	268
158 Totodile	303	228	226	184	186	194
159 Croconaw	333	258	258	214	216	224
160 Feraligatr	373	308	298	254	256	264
161 Sentret	273	190	166	138	168	188
162 Furret	373	250	226	278	188	208
163 Hoothoot	323	158	158	198	170	210
164 Noctowl	403	198	198	238	250	290
165 Ledyba	283	138	158	208	178	258
166 Ledian	313	168	198	268	208	318
167 Spinarak	283	218	178	158	178	178
168 Ariados	343	278	238	178	218	218
169 Crobat	373	278	258	358	238	258
170 Chinchou	353	174	174	232	210	210
171 Lanturn	453	214	214	232	250	250
172 Pichu	243	178	128	218	168	168
173 Cleffa	303	148	154	128	188	208
174 Igglybuff	383	158	128	128	178	138
175 Togepi	273	138	228	138	178	228
176 Togetic	313	178	268	178	258	308
177 Natu	283	198	188	238	238	188
178 Xatu	333	248	238	288	288	238
179 Mareep	313	178	178	168	228	188
180 Flaaffy	343	208	208	188	258	218
181 Ampharos	383	248	248	208	328	278
182 Bellossom	353	258	268	198	278	298
183 Marill	343	138	198	178	138	198
184 Azumarill	403	198	258	198	198	258
185 Sudowoodo	343	298	328	158	158	228
186 Politoed	383	248	248	238	278	298
187 Hoppip	273	168	178	198	168	208
188 Skiploom	313	188	198	258	188	228
189 Jumpluff	353	208	238	318	208	268
190 Aipom	313	238	208	268	178	208
191 Sunkern	263	158	158	158	158	158
192 Sunflora	353	248	208	158	308	268
193 Yanma	333	228	188	288	248	188
194 Wooper	313	188	188	128	148	148
195 Quagsire	393	268	268	168	228	228
196 Espeon	333	228	218	318	358	288
197 Umbreon	393	228	318	228	218	358
198 Murkrow	323	268	182	280	268	182
199 Slowking	393	248	258	158	298	318
200 Misdreavus	323	218	218	268	268	268
201 Unown	299	242	194	194	242	194
202 Wobbuffet	583	164	214	164	164	214

Pokémon	PS	At.	Def.	Vel.	A. Esp.	D. Esp.
203 Girafarig	343	258	228	268	278	228
204 Pineco	303	228	278	128	168	168
205 Forretress	353	278	378	178	218	218
206 Dunsparce	403	238	238	188	228	228
207 Gligar	333	248	308	268	168	228
208 Steelix	353	268	498	158	208	228
209 Snubbull	323	258	198	158	178	178
210 Granbull	383	338	248	188	218	218
211 Qwilfish	333	288	248	268	208	208
212 Scizor	343	358	298	228	208	258
213 Shuckle	243	118	558	108	118	558
214 Heracross	363	348	248	268	178	288
215 Sneasel	313	288	208	328	168	248
216 Teddiursa	323	258	198	178	198	198
217 Ursaring	383	358	248	208	248	248
218 Slugma	283	178	178	138	238	178
219 Magcargo	303	198	338	158	258	258
220 Swinub	303	198	178	198	158	158
221 Piloswine	403	298	258	198	218	218
222 Corsola	313	208	268	168	228	268
223 Remoraid	273	228	168	228	228	168
224 Octillery	353	308	248	188	308	248
225 Delibird	293	208	188	248	228	188
226 Mantine	333	178	238	238	258	378
227 Skarmory	333	258	378	238	178	238
228 Houndour	293	218	158	228	258	198
229 Houndoom	353	278	198	288	318	258
230 Kingdra	353	288	288	268	288	288
231 Phanpy	383	218	218	178	178	178
232 Donphan	383	338	338	198	218	218
233 Porygon2	373	258	278	218	308	288
234 Stantler	349	288	222	268	268	228
235 Smeargle	313	138	168	248	138	188
236 Tyrogue	273	168	168	168	168	168
237 Hitmontop	303	288	288	238	168	318
238 Smoochum	293	158	128	228	228	268
239 Elekid	293	224	172	288	228	208
240 Magby	293	248	172	264	238	208
241 Miltank	393	258	308	298	178	238
242 Blissey	713	118	118	208	248	368
243 Raikou	383	268	248	328	328	298
244 Entei	433	328	268	298	278	248
245 Suicune	403	248	328	268	278	328
246 Larvitar	303	226	198	180	188	198
247 Pupitar	343	266	238	200	228	238
248 Tyranitar	403	366	318	220	288	298
249 Lugia	415	278	358	318	278	406
250 Ho-oh	415	358	278	278	318	406
251 Celebi	403	298	298	298	298	298

GUÍA DE COLORES Y ABREVIATURAS: Malo | Bueno | Excelente | At: Ataque | Def: Defensa | Vel: Velocidad | At. Esp: Ataque Especial | Def. Esp: Defensa Especial.



CONCURSO POKéMON
PARTICIPA CON NOSOTROS Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS POKéMON
3 POKÉMON ORO
5 VÍDEOS PELÍCULA POKéMON 3
5 PACKS NARANJA CON 3 VÍDEOS DE POKéMON
5 MANUAL DEL ENTRENADOR POKEMON
3 POKÉMON PLATA
5 LOTES DE BARAJA DE CARTAS +TABLERO
BASES DEL CONCURSO
1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción (Revista Pokémon). Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre "POKéMON AGOSTO".
2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán tantas como premios hay, siendo la asignación de los mismos de forma aleatoria. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos.
3/ Sólo podrán participar en el concurso los lectores que envíen su cupón entre los días 17 de julio de 2002 y 14 de agosto de 2002.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 16 de agosto de 2002 y los nombres se publicarán en el número de octubre de 2002 de la revista Pokémon.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente para el territorio español.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso y Hobby Press.
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
NOMBRE Y APELLIDOS:
DIRECCIÓN:
LOCALIDAD:
PROVINCIA:
CP:
TELÉFONO:
Le informamos que sus datos serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Puede ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, dirigiéndose por escrito a HOBBY PRESS, S.A. calle Los Vascos nº 17, 28040 Madrid. Sus datos serán cedidos con fines comerciales a las empresas de nuestro mismo grupo de sociedades. En el caso de que Vd. no lo desee así diríjase por escrito a la dirección anteriormente indicada para hacérnoslo saber.
HAN COLABORADO:
Nintendo
SporTandem
pokémon.nintendo.es

Torre de batalla

2ª Entrega

¡¡Vence a todos los entrenadores!!

Los primeros desafíos ya están solucionados, que para eso sois los mejores entrenadores. Ahora le toca el turno a dos retos más. Aquí tienes todos los datos para ganarlos sin problemas.

DESAFÍO 3: NIVEL 30

CONSEJOS PARA GANAR

Incluimos un **Aerodactyl que sabe TERREMOTO.** Si no se lo puedes enseñar, compra como alternativa la **MT15 (HÍPER RAYO)** en Casino de C. Azulona.

A **Lanturn** quizá no puedas enseñarle **DESCANSO.** Compra la **MT18 (DANZA LLUVIA)** en el Centro Comercial de Ciudad Azulona. Lanturn aprenderá **movimiento RAYO** gracias al Tutor que aparece a la puerta del Casino de Ciudad Trigal.

En la **GUARDERÍA** puedes conseguir un **Snorlax** con todos los movimientos sugeridos excepto MALDICIÓN. Hay que hacer varios cruces y te llevará un tiempo, pero...

DESAFÍO 4: NIVEL 40

CONSEJOS PARA GANAR

En los combates de la TORRE BATALLA tienen muchísima importancia los ataques de tus Pokémon, pero tampoco debes olvidar **maximizar todas su estadísticas.** Ya sabes, no olvides hacer algunas visitas al **Centro Comercial de Ciudad Trigal** para comprar unidades de PROTEÍNAS, CALCIO, MÁS PS, HIERRO y CARBURANTE.

El Alakazam que sugerimos conoce los movimientos **BARRERA y CONTADOR.** Para conseguirlo, necesitas ir a la GUARDERÍA y hacer cruces entre Kadabra o Alakazam con Mr Mime y Hitmonchan. Ahora sí, ya te has hecho con él.

DESAFIO 3: NIVEL 30

LISTA DE POKéMON RIVALES

POKéMON		ATAQUES									
Ursaring	N	Golpe Cabeza	N	Protección	N	Rugido	N	Malicioso	N
Lapras	A/H	Danza Lluvia	A	Pistola Agua	A	Viento Hielo	H	Fuerza	N
Marowak	T	Terremoto	T	Retroceso	N	Híper Rayo	N	Huesomerang	T
Poliwrath	A/L	Doble Equipo	N	Surf	A	Fisura	T	Sumisión	L
Primeape	L	Patada Baja	L	Golpe Kárate	L	Inversión	L	Foco Energía	N
Starmie	A/Ps	Onda Trueno	E	Psíquico	Ps	Recuperación	N	Surf	A
Machamp	L	Tajo Cruzado	L	Puño Hielo	H	Terremoto	T	Llamarada	Fu
Crobat	Ve/Vo	Atracción	N	Rayo Confuso	Fa	Tóxico	Ve	Ataque-Ala	Vo
Dugtrio	T	Terremoto	T	Bomba Lodo	Ve	Cuchillada	N	Bofetón-Lodo	T
Houndoom	Si/Fu	Lanzallamas	Fu	Triturar	Si	Bola Sombra	Fa	Come Sueños	Ps
Electrode	E	Pantalla Luz	Ps	Rayo	E	Protección	N	Trueno	E
Jynx	H/Ps	Ventisca	H	Beso Amoroso	N	Come Sueños	Ps	Atracción	N
Jolteon	E	Rayo	E	Onda Trueno	E	Rugido	N	Bofetón-Lodo	T
Espeon	Ps	Confusión	Ps	Rapidez	N	Tóxico	Ve	Más Psique	N
Porygon2	N	Psíquico	Ps	Recuperación	N	Híper Rayo	N	Tri-Ataque	N
Tentacruel	A/Ve	Repetición	N	Tóxico	Ve	Bomba Lodo	Ve	Rayo Burbuja	A
Bellossom	Pl	Giga-Drenado	Pl	Día Soleado	Fu	Rayo Solar	Pl	Doble Equipo	N
Fearow	N/Vo	Mov. Espejo	Vo	Picotazo	Vo	Persecución	Si	Rapidez	N
Lanturn	E/A	Danza Lluvia	A	Trueno	E	Surf	A	Azote	N
Gengar	Fa/Ve	Ladrón	Si	Lengüetazo	Fa	Tinieblas	Fa	Giga-Drenado	Pl
Blissey	N	Tóxico	Ve	Reflejo	Ps	Amortiguador	N	Protección	N



DESAFIO 4: NIVEL 40

LISTA DE POKéMON RIVALES

POKéMON		ATAQUES									
Electabuzz	E	Pantalla Luz	Ps	Puño-Trueno	E	Rapidez	N	Ronquido	N
Hypno	Ps	Confusión	Ps	Puño-Trueno	E	Golpe Cabeza	N	Anulación	N
Kingdra	A/D	Surf	A	Dragoaliento	D	Híper Rayo	N	Ventisca	H
Arcanine	Fu	Rueda Fuego	Fu	Malicioso	N	Golpe Cuerpo	N	Rugido	N
Starmie	A/Ps	Ventisca	H	Rayo	E	Surf	A	Psíquico	Ps
Steelix	Ac/T	Torm. Arena	R	Cola Férrea	Ac	Terremoto	T	Tóxico	Ve
Wobbuffet	Ps	Contador	L	Manto Espejo	Ps	Velo Sagrado	N	Mismodestino	Fa
Slowbro	A/Ps	Surf	A	Psíquico	Ps	Terremoto	T	Ventisca	H
Porygon2	N	Conversión2	N	Conversión	N	Psico-Rayo	Ps	Ladrón	Si
Alakazam	Ps	Psíquico	Ps	Puño-Trueno	E	Recuperación	N	Puño Fuego	Fu
Forrestres	B/Ac	Giro Rápido	N	Protección	N	Tóxico	Ve	Torm. Arena	R
Omastar	R/A	Maldición	¿?	Pistola Agua	A	Poder Pasado	R	Golpe Roca	L
Lapras	A/H	Rayo	E	Rayo Hielo	H	Rayo Confuso	Fa	Surf	A
Tauros	N	Retroceso	N	Híper Rayo	N	Terremoto	T	Cola Férrea	Ac
Muk	Ve	Residuos	Ve	Fortaleza	N	Chirrido	N	Tóxico	Ve
Exeggutor	Pl/Ps	Bomba Huevo	N	Pisotón	N	Más Psique	Ps	Confusión	Ps
Dugtrio	T	Terremoto	T	Híper Rayo	N	Bomba Lodo	Ve	Bofetón-Lodo	T
Golem	R/T	Explosión	N	Terremoto	T	Mega Puño	N	Avalancha	R
Scizor	B/Ac	Cuchillada	N	Ala de Acero	Ac	Persecución	Si	Híper Rayo	N
Charizard	Fu/Vo	Giro Fuego	Fu	Furia Dragón	D	Vuelo	Vo	Cuchillada	N
Snorlax	N	Atracción	N	Golpe Cuerpo	N	Más Psique	N	Terremoto	T



ABREVIATURAS USADAS: N Normal/ Fu Fuego/ A Agua / Pl Planta/ E Eléctrico/ H Hielo/ L Lucha/ Ve Veneno/ T Tierra/ Vo Volador/ Ps Psíquico/ B Bicho/ R Roca/ Fa Fantasma/ D Dragón/ Si Siniestro/ Ac Acero



Pokémon Stadium 2

Octava Entrega

Guía para ser el mejor entrenador

CASTILLO DE LÍDERES DE GIMNASIO (RONDA 1)

ALTO MANDO (Continuación)

BATALLA 2: ALTO MANDO KOGA

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Venomoth	B/Ve	Doble Equipo	N	Tóxico	Ve	Giga-Drenado	Pl	Psico-Rayo	Ps
Ariados	B/Ve	Doble Equipo	N	Telaraña	B	Tóxico	Ve	Excavar	T
Golbat	Ve/Vo	Doble Equipo	N	Tóxico	Ve	Ataque Ala	Vo	Detección	L
Gligar	T/Vo	Doble Equipo	N	Tóxico	Ve	Torm. Arena	T	Cola Férrea	Ac
Electrode	E	Doble Equipo	N	Tóxico	Ve	Trueno	E	Manto Espejo	Ps
Muk	Ve	Doble Equipo	N	Tóxico	Ve	Bomba Lodo	Ve	Llamarada	Fu

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Kadabra, Quagsire y Wobbuffet.** Usa Excavar de Quagsire para golpear a Electrode. Para el resto del equipo, el Psíquico de Kadabra será suficiente para dejarles K.O.

BATALLA 3: ALTO MANDO BRUNO

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Machamp	L	Tajo Cruzado	L	Fuerza	N	Mov. Sísmico	L	Terremoto	T
Golem	R/T	Lanza Rocas	R	Magnitud	T	Golpe Cabeza	N	Golpe Roca	L
Kangaskhan	N	Puño Mareo	N	Mordisco	Si	Inversión	L	Golpe Roca	L
Blastoise	A	Surf	A	Golpe Cabeza	N	Puño Hielo	H	Puñodinámico	L
Heracross	B/L	Inversión	L	Contador	L	Cornada	N	Terremoto	T
Onix	R/T	Lanza Rocas	R	Excavar	T	Portazo	N	Furia	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Kadabra, Quagsire y Fearow.** Utiliza a Kadabra contra Blastoise y Kangaskhan, a Quagsire contra Golem y Onix, y a Fearow contra Machamp y Heracross. ¡Cuidado con los cambios de Pokémon!

BATALLA 4: ALTO MANDO MORGANA



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Umbreon	Si	Rayo Confuso	Fa	Atracción	N	Persecución	Si	Psíquico	Ps
Victreebel	Pl/Ve	Paralizador	Pl	Atracción	N	Ácido	Ve	Hoja Afilada	Pl
Murkrow	Si/Vo	Atracción	N	Bofetón-Lodo	T	Vuelo	Vo	Finta	Si
Magmar	Fu	Rayo Confuso	Fa	Atracción	N	Puño Fuego	Fu	Ladrón	Si
Gengar	Fa/Ve	Rayo Confuso	Fa	Atracción	N	Psíquico	Ps	Lengüetazo	Fa
Vileplume	Pl/Ve	Atracción	N	Paralizador	Pl	Giga-Drenado	Pl	Bomba Lodo	Ve

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Umbreon, Fearow y Quagsire.** ¡Cuidado con la confusión! Usa a Fearow equipado con una Baya Amarga y utiliza Tóxico contra Umbreon y Pico Taladro contra el resto. Contra Gengar, saca a Umbreon.

BATALLA 5: CAMPEÓN LANCE



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Dragonite	D/Vo	Dragoaliento	D	Ala de Acero	Ac	Trueno	E	Híper Rayo	N
Tyranitar	R/Si	Avalancha	R	Triturar	Si	Dragoaliento	D	Híper Rayo	N
Charizard	Fu/Vo	Lanzallamas	Fu	Vuelo	Vo	Excavar	T	Híper Rayo	N
Aerodactyl	R/Vo	Poder Pasado	R	Ataque-Ala	Vo	Terremoto	T	Híper Rayo	N
Steelix	Ac/T	Cola Férrea	Ac	Terremoto	T	Dragoaliento	D	Híper Rayo	N
Gyarados	A/Vo	Surf	A	Dragoaliento	D	Sonámbulo	N	Híper Rayo	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Wobbuffet, Quagsire y Electabuzz.** Reserva a Wobbuffet para combatir a Aerodactyl y a Dragonite. A Quagsire sácalo contra Tyranitar, Charizard y Onix; y selecciona a Electabuzz contra Gyarados.

CASTILLO DE LÍDERES DE GIM. KANTO (RONDA 1)

GIMNASIO PLATEADA

BATALLA 1: LÍDER GIM. BROCK

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Onix	R/T	Lanza Rocas	R	Terremoto	T	Fuerza	N	Atadura	N
Golem	R/T	Lanza Rocas	R	Magnitud	T	Rizo Defensa	N	Desenrollar	R
Omastar	R/A	Poder Pasado	R	Surf	A	Ventisca	H	Mordisco	Si
Pinsir	B	Corte Furia	B	Fuerza	N	Mov. Sísmico	L	Sumisión	L
Forretress	B/Ac	Derribo	N	Giga-Drenado	Pl	Rizo Defensa	N	Desenrollar	R
Kabutops	R/A	Poder Pasado	R	Surf	A	Cuchillada	N	Sonámbulo	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Alquila a **Bayleef, Magmar y Mantine.** Usa la Hoja Afilada de Bayleef contra todos los Pokémon de tipo roca. El Puño Fuego de Magmar será demoledor contra Pinsir y Forrestress.

ABREVIATURAS USADAS: N Normal/ Fu Fuego/ A Agua / Pl Planta/ E Eléctrico/ H Hielo/ L Lucha/ Ve Veneno/ T Tierra/ Vo Volador/ Ps Psíquico/ B Bicho/ R Roca/ Fa Fantasma/ D Dragón/ Si Siniestro/ Ac Acero

GIMNASIO CELESTE

BATALLA 1: LÍDER GIM. MISTY



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES									
Starmie	A/Ps	Psíquico	Ps	Surf	A	Trueno	E	Danza Lluvia	A
Togetic	N/Vo	Doble Filo	N	Otra Vez	N	Metrónomo	N	Danza Lluvia	A
Golduck	A	Hidro Bomba	A	Retroceso	N	Excavar	T	Danza Lluvia	A
Sunflora	Pl	Hoja Afilada	Pl	Mega Agotar	Pl	Bomba Lodo	Ve	Corte	N
Poliwhirl	A	Hidro Bomba	A	Terremoto	T	Golpe Cuerpo	N	Danza Lluvia	A
Quagsire	A/T	Surf	A	Terremoto	T	Fuerza	N	Danza Lluvia	A

ELECCIÓN RECOMENDADA: Alquila a **Jumpluff, Magneton y Fearow.** Utiliza a Jumpluff contra Starmie y Quagsire, y a Magneton (y su Trueno) contra Togetic, Golduck y Poliwhirl. Para doblegar a Sunflora, usa el Pico Taladro de Fearow.

GIMNASIO CARMÍN

BATALLA 1: LÍDER GIM. MISTY



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Raichu	E	Rayo	E	Onda Trueno	E	Mov. Sísmico	L	Surf	A
Lanturn	A/E	Surf	A	Chispa	E	Onda Trueno	E	Derribo	N
Electabuzz	E	Rayo	E	Fuerza	N	Psíquico	Ps	Puño Hielo	H
Electrode	E	Trueno	E	Desenrollar	R	Manto Espejo	Ps	Explosión	E
Porygon	N	Conversión	N	Poder Oculto	N	Psico-Rayo	Ps	Tri-Ataque	N
Magneton	E/Ac	Trueno	E	Onda Trueno	E	Bomba Sónica	N	Sonámbulo	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Alquila a **Quagsire, Jumpluff y Sandslash.** Aunque el Terremoto de Sandslash puede vencer a todos los contrincantes, necesitarás que Jumpluff te ayude contra Lanturn, y Quagsire contra Raichu y Electabuzz.

GIMNASIO AZULONA

BATALLA 1: LÍDER GIM. ERIKA



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Bellossom	Pl	Giga-Drenado	Pl	Somnífero	Pl	Retroceso	N	Luz Lunar	N
Tangela	Pl	Giga-Drenado	Pl	Somnífero	Pl	Rayo Solar	Pl	Portazo	N
Venusaur	Pl/Ve	Hoja Afilada	Pl	Somnífero	Pl	Drenadoras	Pl	Corte	N
Chansey	N	Psíquico	Ps	Canto	N	Ventisca	H	Amortiguador	N
Jumpluff	Pl/Vo	Rayo Solar	Pl	Somnífero	Pl	Drenadoras	Pl	Síntesis	Pl
Vaporeon	A	Surf	A	Mordisco	Si	Sonámbulo	N	Descanso	Ps

ELECCIÓN RECOMENDADA: Alquila a **Fearow, Magmar y Electabuzz.** Utiliza a Magmar contra Tangela y a Electabuzz contra Vaporeon. Para el resto de rivales lo mejor será el Pico Taladro de Fearow.

GIMNASIO FUCSIA

BATALLA 1: LÍDER GIM. SACHIKO



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Crobat	Ve/Vo	Rayo Confuso	Fa	Mal de Ojo	N	Tóxico	Ve	Mordisco	Si
Ariados	B/Ve	Contoneo	N	Telaraña	B	Tóxico	Ve	Excavar	T
Weezing	Ve	Contoneo	N	Atracción	N	Tóxico	Ve	Desenrollar	R
Stantler	N	Rayo Confuso	Fa	Atracción	N	Tóxico	Ve	Golpe Cabeza	N
Gligar	T/Vo	Contoneo	N	Atracción	N	Tóxico	Ve	Cuchillada	N
Tentacruel	A/Ve	Supersónico	N	Atracción	N	Tóxico	Ve	Surf	A

ELECCIÓN RECOMENDADA: Alquila a **Kadabra, Skarmory y Jynx.** Usa el Ala de Acero de Skarmory contra Stantler y el Puño Hielo de Jynx contra Gligar. Para el resto de rivales será suficiente el Psíquico de Kadabra.

GIMNASIO AZAFRÁN

BATALLA 1: LÍDER GIM. SABRINA



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Alakazam	Ps	Psíquico	Ps	Puño Hielo	H	Bola Sombra	Fa	Premonición	Ps
Mr. Mime	Ps	Psíquico	Ps	Puño Trueno	E	Puño Hielo	H	Puño Fuego	Fu
Hypno	Ps	Psíquico	Ps	Golpe Cabeza	N	Pesadilla	Fa	Premonición	Ps
Wigglytuff	N	Psíquico	Ps	Doble Filo	N	Rayo Solar	Pl	Bola Sombra	Fa
Furret	N	At. Rápido	N	PuñodinámicoL		Excavar	T	Cola Férrea	Ac
Slowbro	A/Ps	Surf	A	Psíquico	Ps	Terremoto	T	Llamarada	Fu

ELECCIÓN RECOMENDADA: Alquila a **Misdreavus, Umbreon y Wobbuffet.** Misdreavus se encargará de Alakazam y Mr. Mime; Umbreon, de Hypno, Wigglytuff y Slowbro; y Wobbuffet (y su Contador) de Furret.

GIMNASIO CANELA

BATALLA 1: LÍDER GIM. BLAINE



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Rapidash	Fu	Llamarada	Fu	Pisotón	N	Agilidad	Ps	Día Soleado	Fu
Ninetales	Fu	Llamarada	Fu	At. Rápido	N	Excavar	T	Día Soleado	Fu
Parasect	B/Pl	Giga-Drenado	Pl	Cuchillada	N	Día Soleado	Fu	Rayo Solar	Pl
Flareon	Fu	Llamarada	Fu	Derribo	N	Bola Sombra	Fa	Día Soleado	Fu
Octillery	A	Pulpocañón	A	Psico-Rayo	Ps	Rayo Burbuja	A	Rayo Hielo	H
Magcargo	Fu/R	Llamarada	Fu	Avalancha	R	Terremoto	T	Día Soleado	Fu

ELECCIÓN RECOMENDADA: Alquila a **Aerodactyl, Wobbuffet y Graveler.** Contra Octillery usa Manto Espejo de Wobbuffet, y contra Magcargo el Terremoto de Graveler. Al resto castígales con el Poder Pasado de Aerodactyl.

GIMNASIO VERDE

BATALLA 1: LÍDER GIM. AZUL



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Pidgeot	N/Vo	Ataque-Ala	Vo	Mov. Espejo	Vo	Remolino	N	Ala de Acero	Ac
Alakazam	Ps	Psíquico	Ps	Puño Fuego	Fu	Reflejo	Ps	Recuperación	N
Rhydon	T/R	Terremoto	T	Desenrollar	R	Cola Férrea	Ac	Puñodiánmico	L
Gyarados	T/R	Surf	A	Dragoaliento	D	Mordisco	Si	Azote	N
Exeggutor	Pl/Ps	Giga-Drenado	Pl	Psíquico	Ps	Bomba Lodo	Ve	Pesadilla	Fa
Arcanine	Fu	Lanzallamas	Fu	Mordisco	Si	Vel. Extrema	N	Excavar	T

ELECCIÓN RECOMENDADA: Alquila a **Kadabra, Houndour y Starmie.** Utiliza a Kadabra (y su Puño-Trueno) contra Pidgeot y Gyarados. Saca a Houndour contra Alakazam y Exeggutor, y a Starmie contra Rhydon y Arcanine.

BATALLA FINAL

BATALLA 1: ENTRENADOR ROJO



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Meganium	Pl	Hoja Afilada	Pl	Golpe Cuerpo	N	Giga-Drenado	Pl	Síntesis	Pl
Feraligatr	A	Surf	A	Cuchillada	N	Ventisca	H	Mordisco	Si
Typhlosion	Fu	Lanzallamas	Fu	At. Rápido	N	Puño-Trueno	E	Excavar	T
Jolteon	E	Trueno	E	Mordisco	Si	Onda Trueno	E	At. Ráido	N
Scizor	B/Ac	Garra-Metal	Ac	Cuchillada	N	At. Rápido	N	Sonámbulo	N
Tauros	N	Golpe Cabeza	N	Terremoto	T	Cola Férrea	Ac	Híper Rayo	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Alquila a **Oddish, Wobbuffet y Graveler.** Wobbuffet hará un buen papel contra Feraligatr, Scizor y Tauros. Graveler se encargará de Typhlosion y Jolteon. Oddish y su Bomba Lodo lo harán de Meganium.



Pokémon Cristal

7ª Entrega

Cómo ser el entrenador perfecto

En esta entrega llegamos a la Liga Pokémon y derrotamos al ALTO MANDO y a LANCE. La aventura de Johto toca a su fin, pero la de Kanto está a punto de comenzar...

CIUDAD ENDRINO

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
Hechizo (vuelve el sábado y busca a Sabino).

La entrega anterior nos dejó en Torre Hojalata, capturando a Suicune. Regresa volando a Ciudad Endrino, ve al Centro Pokémon y sana a tu equipo.

A la izquierda de la tienda **encontrarás la casa del QUITA-MOVIMIENTOS [1]**. Un personaje muy útil, que **borra cualquier movimiento** que conozca un Pokémon. De hecho **es la única forma de borrar una MO [2]**, y también de eliminar los movimientos nuevos de los Pokémon que envíes en la **CÁPSULA DEL TIEMPO.**

Como aparte de cambiar un Dragonair hembra por un Dodrio **[3]**, pocas cosas más se puede hacer en Ciudad Endrino, vete al gimnasio a ganar la última medalla.

Allí encontrarás a varios entrenadores especialistas en Pokémon de tipo Dragón. **La mejor forma de tumbar a los dragones es utilizar técnicas de tipo hielo [4]**. Si no tienes un buen Pokémon de tipo hielo, **puedes incorporar a Suicune en tu equipo**, enseñarle Surf y hacerle combatir. En Pokémon Cristal, cuando Suicune llegue al nivel 41 aprenderá **Rayo Aurora,** un ataque de tipo hielo bastante potente y preciso.

El gimnasio tiene dos plantas. Para llegar hasta **Débora,** líder de gimnasio, **ve a la planta superior y lanza una piedra por cada agujero [5].** Cuando te enfrentes a Débora, tendrás que derrotar a **tres Dragonair de nivel 37 y a un Kingdra de nivel 40.** Procura llevar alguna medicina contra la parálisis. Será el mayor problema que afecte a tus Pokémon.

Al finalizar el combate Débora se negará a darte la medalla **[6]**. Para conseguirla, **tendrás que ir a la GUARIDA DRAGÓN, buscar un santuario y enfrentarte al desafío dragón.**

Sal del gimnasio, ve al Centro Pokémon y deja uno en el PC (ya verás porqué). Ahora entra en la cueva que hay detrás del gimnasio y baja las escaleras.

GUARIDA DRAGÓN

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
Calcio, Elixir Máx., Medalla Dragón, MT 24 Dragoaliento y Colmillo Dragón. También recibirás un Dratini con Velocidad Extrema.

Haz Surf en el lago de Guarida Dragón, utiliza un Pokémon que conozca Torbellino (MO 06) para eliminar el remolino del agua y entra en el santuario del centro. Los sabios del **clan dragones** te someterán a un cuestionario **[7]**. Procura no equivocarte o perderás la opción de conseguir a Dratini con Velocidad Extrema. Bueno, para eso te damos las soluciones:

1. ¿Qué son los Pokémon para ti? **Amigo o Compañero.**
2. ¿Qué te ayuda a vencer combates? **Estrategia o Mejora.**
3. ¿Contra qué clase de entrenador prefieres luchar? **Duro o Cualquiera.**
4. ¿Qué es lo más importante para mejorar Pokémon? **Amor o Sabiduría.**
5. Pokémon fuertes. Pokémon débiles. ¿Cuáles son más importantes? **Ambos.**

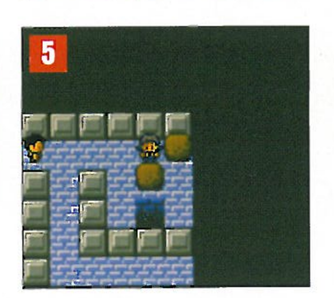
Después de responder a todas las preguntas, aparecerá Débora para entregarte la **Medalla Dragón [8].** Con ella podrás usar **Cascada** fuera del combate y además **cualquier Pokémon,** independientemente de su nivel, **te obedecerá.**

























Cuando salgas del santuario Débora te entregará la MT24 (Dragoaliento) **[9]**.

Sin salir de la Guarida Dragón vuelve a entrar en el santuario y charla con el sabio que te hizo el cuestionario. Te entregará un Dratini con Velocidad Extrema **[10]**. Si te equivocaste en alguna respuesta, recibirás un Dratini normal.

Cuanto salgas de la Guarida, recibirás una llamada de Elm para que vayas a su laboratorio **[11]**. Hay que volver a Pueblo Primavera, pero lo mejor será salir de Ciudad Endrino por el sur y entrar en la Ruta 45. Recuerda que todavía no has explorado esta ruta y que además está de camino a Pueblo Primavera.

RUTA 45

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
Elixir, Pepita, Revivir, Máx. Poción y Bayamisterio.

Ve hacia el sur y no rehuyas ningún combate. Por esta ruta puedes capturar a Phanpy, Donphan y Skarmory. En la Ruta 45 verás una entrada a la Cueva Oscura **[12]**, pero puedes entrar desde la Ruta 46.

CUEVA OSCURA

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
Gafas de sol, Revivir, MT13 (Ronquido), Poción, Híper Poción, Cura Total y Directo.

Entra en la Cueva Oscura desde la Ruta 45, **usa Destello para**

























iluminarla, haz Surf en el primer lago que veas y camina hacia el este hasta encontrar a un individuo con gafas de sol. Parece que este chico se esconde de alguien, pero lo que importa es que te entrega unas **GAFAS DE SOL [13], objeto que aumentará el poder de los ataques de tipo siniestro**.

Si exploras toda la Cueva Oscura, verás que tiene otras dos salidas. Una a la Ruta 31 y otra a la Ruta 46. Toma ésta y sigue a Pueblo Primavera.

RUTA 46

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
Baya, Antiparabaya y Velocidad X.

Seguro que esta ruta te suena **[14]**. Claro, aquí capturaste un Geodude casi al principio del juego. Ya estás muy cerca de casa y en cuanto se acabe esta ruta saldrás a la Ruta 29. Desde aquí ya sabes cómo ir a casa.

PUEBLO PRIMAVERA

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
Master Ball.

Haz una visita a tu mamá y luego pásate por el laboratorio del Prof. Elm para hablar con él. Esta vez te hará uno de los regalos más preciados para cualquier entrenador Pokémon: **una Master Ball [15].**

La Master Ball es sin duda la PokéBall definitiva, y **nunca falla.** Lo mejor será que la reserves para más tarde y la uses para **capturar al Lugia de nivel 70 o al Ho-oh de nivel 60** que hay en el juego.

Ha llegado la hora de afrontar el reto de la **LIGA POKéMON.** Para viajar hasta ella tienes que ir al lago que hay a la derecha de Pueblo Primavera y hacer Surf. Acabas de entrar en la Ruta 27. Bienvenido.

RUTA 27 Y LAS CATARATAS TOHJO

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
Piedra Lunar, MT37 Caramelo Raro, Tormenta Arena y MT22 (Rayo Solar).

Cuando salgas del lago de esta ruta, puedes echar un vistazo a tu POKéGEAR para observar que has llegado a Kanto **[16]**. Efectivamente, la Ruta 27 une Johto con Kanto, pero **nuestra aventura en Kanto** empezará algo más tarde.

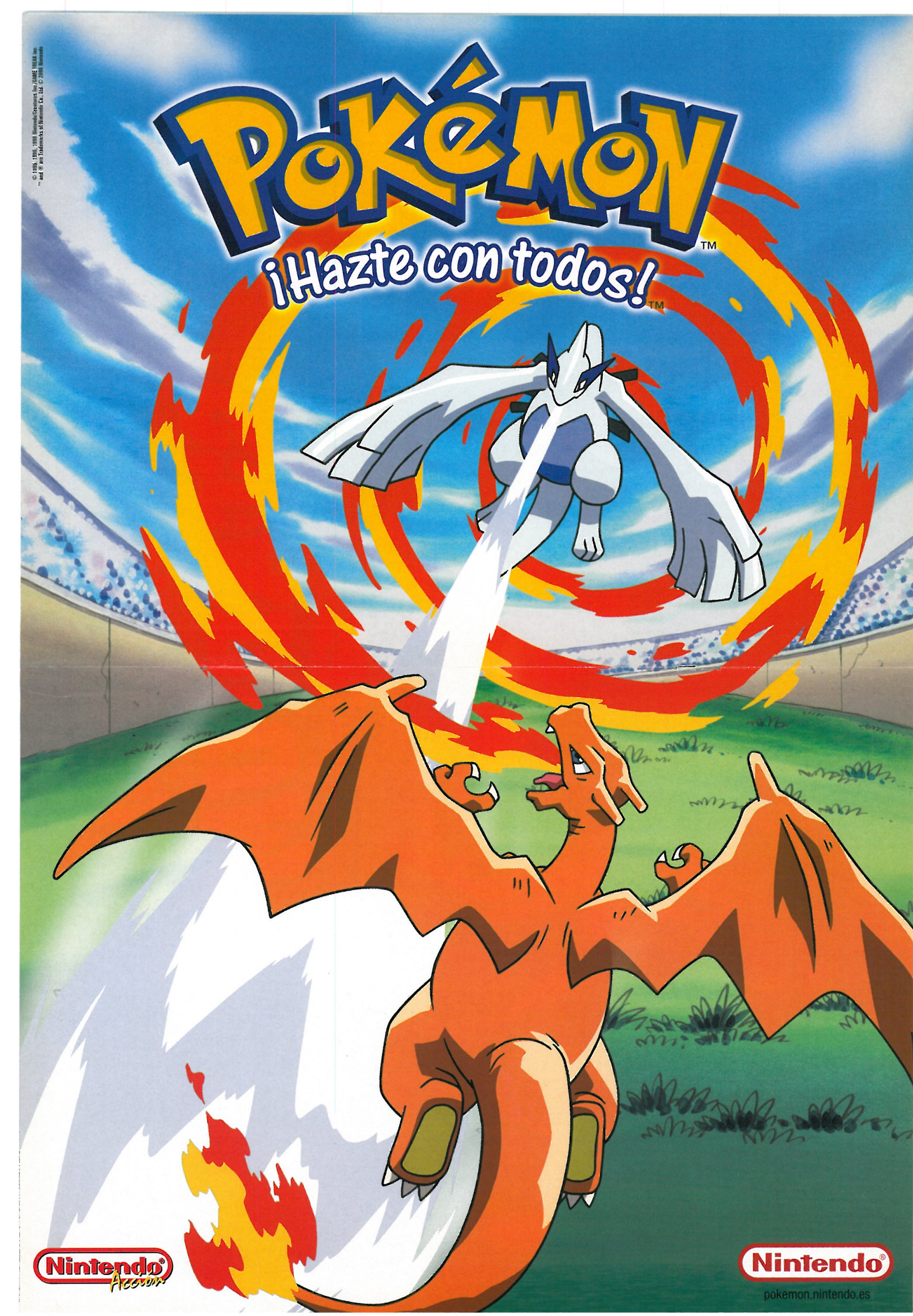
En la Ruta 27 está la entrada a las **Cataratas Tohjo.** En el interior tendrás que utilizar un Pokémon que conozca la MO CASCADA **[17]** y así podrás remontar la primera cascada. Baja la siguiente cascada y llegarás a la salida.

Justo al salir de las cataratas encontrarás una casa y en su interior una señora te regalará la MT37 (Tormenta Arena) **[18]**. Para recibir este bonito regalo, tan sólo **necesitas enseñarle un Pokémon que sea feliz.** La fórmula es muy sencilla. Si colocas en el primer lugar de tu equipo a alguno de los Pokémon que más tiempo lleven entrenando contigo, no tendrás ningún problema en conseguir la MT que necesitas.

Continúa directo hacia el este combatiendo con todos los entrenadores que salgan a tu encuentro. Con un poco de maña entrarás en la Ruta 26.



Pokémon™
Stadium
2
Nintendo
Nintendo
Nintendo
Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es



© 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
™ and ® are Trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo

RUTA 26

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
Baya Hielo y Elixir Máximo.

En esta ruta encontrarás a una amable señora que sanará a tus cansados Pokémon después de tanto combate, que se lo tienen más que merecido **[19]**. En la zona izquierda de esta ruta, justo detrás de unos árboles, encontrarás también una casa con un libro muy interesante. Si lo lees, **sabrás el día y la ruta en la que los hermanos de LUNA [20] aparecen** para entregarte objetos muy útiles.

Avanza rumbo norte por la Ruta 26 y acabarás llegando sin problema a la **Recepción de la Liga Pokémon** (que suenen los timbales). Como ya tienes las **ocho medallas de Johto,** el vigilante te dejará pasar a la Calle Victoria **[21]**.

CALLE VICTORIA

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
Cura Total, Máx. Revivir, Más PS, Restau. Todo y MT26 (Terremoto).

La Calle Victoria es una gruta que se compone de tres pisos. De entre todos los objetos que puedes recoger en ella, **el más importante es la MT26 o Terremoto.** Para pillarlo sin problemas tienes que hacer lo siguiente: subir al tercer piso, lanzarte por un agujero que hay a la izquierda y recoger la MT26 **[22]**. Justo cuando estés a punto de salir de la Calle Victoria, volverá a aparecer el **muchacho del pelo rojo [23]**. Esta vez te retará utilizando un **Sneasel de nivel 34, Kadabra de nivel 35, Magneton de nivel 34, Haunter de nivel 35, Golbat de nivel 36 y un Meganium o Typhlosion o Feraligatr de nivel 38.**

Cuando derrotes al rival, sal de la Calle Victoria, avanza por la Ruta 23 **[24]** y entra en la Meseta Añil.



















MESETA AÑIL

¡Ha llegado la hora de la verdad!, **el ALTO MANDO y LANCE te esperan.** Sin embargo, si consideras que no estás lo suficientemente preparado para enfrentarte con ellos, **puedes hablar con el anciano que hay junto al mostrador [25] y volver rápidamente a Johto para seguir entrenando.**

Lo primero que debes observar, antes de aventurarte en la LIGA POKéMON, es el nivel de tu equipo. **El nivel de todos tus Pokémon debería ser superior a 40.** De lo contrario tendrás problemas para seguir adelante. Los combates que vas a disputar aquí, nos indican que la mejor elección posible se centra en estos tipos de Pokémon. Toma nota: **Agua, Fuego, Eléctrico, Tierra, Lucha y Psíquico.**

El Alto Mando está compuesto por los siguientes entrenadores:

- **Mento [26]** con un Xatu de nivel 40, un Jynx de nivel 41, un Slowbro de nivel 41, un Xatu de nivel 42 y un Exeggutor de nivel 41.
- **Koga [27]** con un Ariados de nivel 40, un Forretress de nivel 43, un Muk de nivel 42, un Crobat de nivel 44 y un Venomoth de nivel 41.
- **Bruno [28]** con un Hitmontop de nivel 42, un Hitmonchan de nivel 42, un Onix de nivel 43, un Machamp de nivel 46 y un Hitmonlee de nivel 42.
- **Karen [29]** con un Umbreon de nivel 42, un Gengar de nivel 45, un Houndoom de nivel 47, un Murkrow de nivel 44 y un Vileplume de nivel 42. Casi nada.

Cuando derrotes a Karen te tocará enfrentarte a LANCE **[30]**. Su equipo está compuesto por: **un Gyarados de nivel 44, un Dragonite de nivel 47, un Dragonite de nivel 47, un Aerodactyl de nivel 46, un Charizard de nivel 46 y un Dragonite de nivel 50.**

Cuando todo acabe, el Prof. Oak vendrá a felicitarte **[31]**. Después, LANCE te llevará al NUEVO HALL FAMA para inscribirte como nuevo ganador de la Liga Pokémon **[32]**. Pero el juego no ha terminado. Cuando finalicen los créditos pulsa A y volverás a empezar en tu pueblo natal **[33]**. La aventura de Kanto te espera...

El Profesor Oak te responde

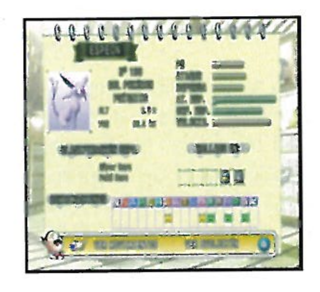
¡Hola entrenadores! Menudo calor, no paro de beber agua fresca, tomar helados y abanicarme. Ya quedan menos consultorios para que tengamos en nuestras manos el Pokémon de GB Advance, así que mientras esperamos, vamos a seguir resolviendo dudas de las versiones que ya tenemos.

Un abuelo "enrollao"

1. He organizado una liga en mi pueblo. ¿Qué le parece?
2. Yo amo a los Pokémon psíquicos, como son el precioso ESPEON y el "atontao" de SLOWBRO. ¿Qué opina sobre ellos?
3. ¿Cree usted que los Pokémon tienen edad? Es que el otro día vi a mi abuelo jugando a la Edición Oro.

Cristóbal Torres Fernández. Badajoz.

1. Me parece fantástico. Es una buena forma de reunir a los mejores entrenadores de tu pueblo y aprender de la experiencia de los demás. Me gustaría que me volvieras a escribir y me comentases las mejores estrategias de combate y los mejores trucos que veas en tu liga. Me encantaría conocerlos y que los compartieras con todos.
2. Tanto Espeon como el "atontao" de Slowbro me parecen grandes Pokémon. Sin embargo, sabes que no juzgo a un Pokémon sólo por su especie, sino que también tengo muy en cuenta los ataques que ha aprendido. Un buen repertorio de ataques es lo que puede convertir a cualquier Pokémon en un campeón.



Por ejemplo, a mi me gusta que Espeon utilice Psíquico, Reflejo, Golpe Cuerpo y Sol Matinal. Cuando empiezo un combate con un Espeon como éste, suelo usar en primer lugar Reflejo, para disminuir el daño de cualquier ataque físico. Recuerda que la DEFENSA de Espeon no es muy buena. También me gusta usar Sol Matinal para recuperar los PS que Espeon pierda durante el combate. Con esta estrategia será muy difícil doblegar a nuestro Espeon.

Cuando saco a combatir a Slowbro me gusta equiparlo con una BAYA MENTA y que utilice Descanso, Sonámbulo, Doble Filo y Psíquico. Esta estrategia sorprende a muchos porque cuando Slowbro termina de utilizar Descanso y ha recuperado sus PS, no permanece dormido. Se come la BAYA MENTA y se despierta.
3. ¿Qué si los Pokémon tienen edad? ¡Claro que no! No me cansaré de repetirlo. Deberías felicitar a tu abuelo por tener una mente tan juvenil. Aprovecha y juega con él, no todos tenemos abuelos tan "enrollaos" como el tuyo. Además, seguro que es capaz de darte alguna que otra paliza. Ya me lo contarás.

Objetos raros

1. ¿Dónde se consigue la MT21 en la edición de Pokémon Oro?
2. ¿Para qué sirven los objetos Bolaluminosa y Hojadorada?
3. ¿Me podría decir los ataques que aprenden y en qué niveles lo hacen Hitmonlee, Hitmonchan y Hitmontop? Espero no aturdirle Profesor.
4. ¿Cómo se hace el método cría?
5. ¿Cómo puedo conseguir Pokémon de colores inusuales?
6. En Pokémon Cristal, ¿cómo se abren las puertas que hay en las Ruinas Alfa? Esas que ponen huida, agua, Ho-oh y luz.

Diego Oliveira Sánchez Pontevedra

1. La MT21 es Frustración, y si leyeras un poquito las guías que publica NA, sabrías que puedes conseguirla los Domingos en la cuarta planta del Centro Comercial de Ciudad Trigal. Te la entrega la señora que hay junto al dependiente, siempre y cuando le enseñes un Pokémon que sea infeliz. ¡Pobrecito! A ver si le tratas mejor después de esto.
2. Bolaluminosa es un objeto que consigues trayendo un Pikachu desde la edición Amarilla. Lo interesante es que dobla el poder de los ataques especiales, pero sólo si lo usa Pikachu.

LA CARTA DE ORO

SIEMPRE HAY QUE INTERCAMBIAR

1. Me han pasado a Articuno, Zapdos, Moltres, Raikou, Entei, Suicune, Mewtwo, Lugia y Ho-oh, todos en el nivel 100. De estos Pokémon, Profesor Oak ¿qué equipo me aconseja usted formar?

2. Mi amigo dice que no me pasa a Mew porque si lo meto en una caja bajo Staryu, se me transforma en Staryu, y si lo meto en una caja vacía o en mi equipo, se me borrará el juego. ¿Acaso es esto verdad Profesor Oak?

3. De los 4 puzzles de Pokémon Cristal, el de Omanyte no lo encuentro. ¿Podría decirme en qué parte de las Ruinas Alfa lo encuentro?

4. Una entrenadora de Kanto cambia a Chansey por Aerodactyl, lo que pasa es que no me sé la ubicación de Chansey ni a qué hora del día sale ¿Profesor me podría decir donde está, a qué hora del día sale y si debería cambiarlo por Aerodactyl?

5. En la Torre Batalla (nivel 100) no sé que tres Pokémon conviene elegir, ni qué tres objetos ponerles. ¿Me podría ayudar, querido Oak?

6. La Pokédex me dice que Kangaskhan está en el Túnel Roca, pero resulta que voy y no me sale. Profesor Oak, ¿me podría decir a qué hora del día y dónde aparece Kangaskhan en realidad?

Héctor Sánchez Rodríguez
Madrid

1. Hola Héctor. Veo que te han pasado casi todos los Pokémon legendarios y encima en el nivel 100. ¡Menuda suerte tienes! Ya quisieran muchos tener amigos tan generosos.

   Creo que cualquier grupo de seis de los Pokémon que me comentas puede darte muy buen resultado, pero no olvides que sus ataques deben estar sabiamente elegidos. Si es así, y seguro que lo es, te sugeriría utilizar a Mewtwo, Ho-oh, Lugia, Suicune, Moltres y Articuno. Equipo invencible.
2. Lo que pasa con este amigo tuyo es que no te quiere pasar a Mew y punto. Dile que no te cuente historias chinas, que no te has caído de una higuera. Propongo que por haberte tomado el pelo le retes a un combate Pokémon y que el mejor se quede con Mew. Díselo de mi parte. Además, no olvides decirle que dentro de la Game Boy todos los Pokémon son iguales y que aunque ese Pokémon se llame Mew, nadie le ha otorgado el privilegio de borrar un juego.
3. El puzzle de Omanyte está a la izquierda del lago que hay en las Ruinas Alfa. Para llegar hasta él necesitas que tus Pokémon conozcan SURF y FUERZA. Cuando lo consigas, ve a la Cueva Unión, baja al sótano, atraviesa un lago y usa FUERZA para apartar la piedra que obstruye la salida sur de la cueva. Sal a las ruinas, gira a la izquierda y entra en la cueva



   que verás justo al lado. Ya has llegado a la sala con el puzzle de Omanyte.
4. A Chansey lo puedes localizar en la rutas 13, 14 y 15. Es difícil, pero aparece a cualquier hora del día en cualquiera de las rutas que te he comentado. En cuanto lo tengas, no dudes en cambiarlo por Aerodactyl porque no tendrás otra forma de conseguir a este pajarraco de piedra. Además, los Pokémon que se intercambian con otros entrenadores crecen más rápido, por eso siempre es mejor intercambiar.
5. Mira que os tengo dicho que eso de recomendar equipos no me acaba de gustar. Para eso están las guías. Pero seré bueno y de los tres Pokémon que puedes utilizar en el nivel 100 te recomendaré uno: Ho-oh equipado con la Baya Milagro que conozca Terremoto, Fuego Sagrado, Rayo y Recuperación. Si quieres saber otros dos Pokémon adecuados para este nivel, lee una próxima entrega de la Torre Batalla.
6. Kangaskhan aparece en el Túnel Roca entre las 6 de la mañana y las 6 de la tarde. No te rindas porque está ahí, te lo aseguro. En esta vida hay que tener paciencia y no ser un culo inquieto. Este es mi consejo.

La Hojadorada la puedes conseguir intercambiando Pokémon con las ediciones Roja, Azul y Amarilla. Acércate a una tienda y prueba a venderla.

3. Las fichas con los ataques de Hitmonlee y Hitmonchan, así como los niveles en el que los aprenden, las publicará NA en los próximos números de la Guía Oro y Plata. La ficha de Hitmontop ya salió en el número de Marzo.
4. El método de cría de Pokémon consiste en llevar una parejita de Pokémon a la GUARDERÍA de la Ruta 34. Cuando los dejes en manos de los cuidadores, puedes salir al patio y hablar con alguno de los Pokémon.
   Si la respuesta que obtienes es "Está interesado", "Es agradable" o "Muestra interés", tendrás garantizado que tarde o temprano tus Pokémon pondrán un HUEVO. Sin embargo, si la respuesta es "No está interesado" o "Está rebosante de energía", nunca pondrán un huevo.



   Cuando obtengas un HUEVO, tienes que llevarlo contigo si quieres ver cómo eclosiona. Un HUEVO POKéMON eclosionará después de un determinado número de pasos. El dato dependerá de la especie.
5. No hay ningún método para conseguir Pokémon de colores inusuales. Sabes que, aparte del Gyarados rojo, la probabilidad de encontrar un Pokémon de colores es

bastante pequeña, y si encima buscas un Pokémon con un color inusual, pues más pequeña todavía.

6. Para abrir la puerta de las Ruinas Alfa en la que pone HUIDA, debes usar una CUERDA HUIDA y volver a entrar. Si la que quieres abrir es la que pone LUZ, entonces hay que hacer que uno de los Pokémon use DESTELLO. En la que pone AGUA debes ir con una PIEDRA AGUA. Y para abrir la de Ho-oh tienes que ir con Ho-oh como jefe de tu equipo Pokémon.



Me gustan todos

1. Hola Profesor. ¿Cómo puedo conseguir Telépata? No lo encuentro en ninguna parte, y le aseguro que he buscado muchísimo.

2. ¿Qué tipo de Pokémon es el que más te gusta?

3. Entre los Pokémon de planta, fuego y agua, casi todo el mundo no elige a los de planta, a pesar de que tienen ataques como Somnífero. ¿De estos tres tipos cuál es el que más te gusta¿ ¿Y el que menos?

4. ¿Qué es el Card-e Reader? ¿El Card-e Reader es mejor que el futuro Pokémon Advance? ¿Cuál será el último juego Pokémon? ¿Cuál será el mejor?

Juan Antonio Salas Escobar. Almería

1. Telépata es un movimiento que aprenden muy pocos Pokémon. No es una MT que puedas encontrar por ahí, en cualquier sitio, así que descansa y deja de buscar. Cuando un Pokémon usa Telépata, predice el movimiento del oponente de forma que el siguiente ataque nunca fallará. Con Telépata, muchos entrenadores forman un poderoso combo Telépata + Puñodinámico, compensando la poca precisión que tiene Puñodinámico.
   Ya sé, seguro que ahora te

EL TRUCO DE ORO: Apagar sin guardar

Si tienes curiosidad de saber si algún Pokémon con estrellitas las pierde al evolucionar, o quieres saber qué MTs son las que se pueden comprar ... me temo que me estoy liando. Quiero decir que si al comprar MTs temes gastarte el dinero a lo tonto, cómpralas y después enséñaselas para ver su efecto. Apaga y enciende (sin haber guardado) y ahora compra las MTs que te interesen (como ya las has probado antes, no tienes nada que temer).

Fernando J. Gómez Martín
Madrid

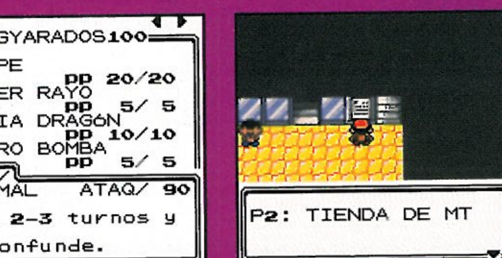
Hola Fernando. El truco que me envías es tan simple que por eso mismo resulta genial. Seguro que a muchos entrenadores no se les había ocurrido. A otros quizá les pueda parecer un truco tonto, pero tú eres el primero que lo has explicado y por eso tienes el honor de estar en este cuadro. ¡Apagar sin guardar! Es algo simple, pero a muchos se les olvida.

Tu truco no vale únicamente para las MTs que se compran, en realidad vale para cualquier MT. Es decir, antes de gastar una MT (especialmente si son únicas en el juego) lo mejor que se puede hacer es enseñársela a un Pokémon, experimentar con él, ver cómo la maneja y si no nos gusta, apagar sin guardar.

Por ejemplo, una MT como TERREMOTO hay que gastarla con sabiduría. Es única y no se debería emplear a lo tonto. Además es uno de los mejores movimientos que puede aprender un Pokémon porque tiene precisión y potencia. Es aquí donde mejor puedes comprobar el truco que me mandas. Podemos enseñársela a un Pokémon, combatir contra un entrenador, observar y apagar. Si lo hacemos varias veces con diferentes Pkmn, podremos evaluar a cuál de nuestros Pokémon preferidos le sienta mejor aprender TERREMOTO.

Es verdad que algunos entrenadores me preguntan por los efectos de tal o cual ataque. No son preguntas tontas, ni tampoco considero que haya respuestas tontas. ¿O sí? Creo que a veces es necesaria mi experta opinión para aclarar ciertas dudas. Sin embargo, llevas razón en una cosa. A muchos entrenadores se les olvida que es muy fácil averiguar el tipo de un ataque, la descripción de su potencia y sus PP. Se les olvida que si pulsas Start, luego activas la opción POKéMON y a continuación pulsas sobre cualquier Pokémon, verás una opción llamada MOVER. Pulsando en ella verás una completa descripción de cada uno de sus movimientos. Me parece que muchos no se leen los manuales.

Está claro que si tenéis en cuenta el truco de Fernando Gómez, ya sabéis cómo averiguar el efecto de una MT sin tener nada que temer. Muchas gracias, Fernando.





estás preguntando qué Pokémon conocen Telépata. Pues también lo contesto. Pueden conocerlo Poliwag y sus evoluciones a través de los Movimientos Huevo, y también lo aprenden Hitmonlee en el nivel 31 y Articuno en el nivel 37.

2. Sabes lo que te voy a responder: ¡Me gustan todos! Quizá algunos Pokémon sean más adecuados para el combate y otros para la cría, pero me gustan todos. Por ejemplo, te voy a hablar de Smeargle. Puede que no sea un Pokémon muy adecuado para la batalla, pero tiene una cosa maravillosa. Con su movimiento ESQUEMA es capaz de copiar cualquier ataque de cualquier Pokémon. Sí, lo has oído bien. ES GENIAL.

   Seguro que te preguntas, vale Profe y si no es adecuado para el combate, ¿entonces qué hace a Smeargle tan especial? Pues al aprender cualquier tipo de ataque y ser capaz de cruzarse con un montón de Pokémon, te permite hacer un montón de experimentos en la GUARDERÍA.



3. Ahora me voy a mojar un poco y voy a salir en defensa de los Pokémon planta. Llevas toda la razón, hay muchos entrenadores que menosprecian a los Pokémon planta sin ningún motivo. Ya he comentado que no se puede juzgar a un Pokémon sólo por su tipo o por su especie, también son muy importantes los ataques que pueden aprender.

   En el caso de los Pokémon planta tenemos ataques como Paralizador, que pueden paralizar, otros como Síntesis, que permiten recuperar PS, y otros como Rayo Solar que tiene una potencia y precisión sorprendentes. De todos los ataques que pueden aprender los Pokémon planta, uno de mis preferidos es Drenadoras. ¡Me encantan las Drenadoras!

   Quizá la estrella de los Pokémon planta sea Celebi, pero Jumpluff, Exeggutor y Venusaur pueden plantar (y nunca mejor dicho) cara a muchos rivales. ¿Te convences? Perdón, tú ya estabas convencido.

4. El Card-e Reader es un accesorio que permite convertir los códigos de barras de las cartas intercambiables en juegos y ampliaciones para tus cartuchos, de modo que no tiene nada que ver con el nuevo Pokémon para GB Advance, excepto en que se supone que ambos serán compatibles. Sobre tus otras dos preguntas solo te diré una cosa: "POKéMON FOREVER".

EL ENTRENADOR DEL MES

A Miguel Ángel Serrano, de Badajoz, le encanta criar Pokémon y junto con su querido amigo ha conseguido algunos ejemplares que merece la pena estudiar. Ya ves, el esfuerzo tiene su recompensa, por eso estás en este cuadro de honor que yo selecciono personalmente.

A mi amigo y a mi nos gusta criar. Nuestras crías son:

- **Smoochum (nivel 5):** Destructor, Lengüetazo, Ventisca y Atracción.
- **Chikorita (nivel 5):** Tóxico, Descanso, Giga-Drenado y Rayo Solar.
- **Pichu (nivel 5):** Rayo, Encanto, Impactrueno y Placaje.
- **Bulbasaur (nivel 5):** Rayo Solar, Placaje, Día Soleado y Giga-Drenado.
- **Totodile (nivel 5):** Malicioso, Puño Hielo, Hidro-Bomba y Surf.
- **Cleffa (nivel 5):** Destructor, Encanto, Otra Vez y Canto.
- **Igglybuff (nivel 5):** Canto, Encanto, Atracción y Rizo Defensa.
- **Magby (nivel 5):** Ascuas, Malicioso, Polución y Puño-Fuego.
- **Smeargle (nivel 5):** Fijar Blanco y Esquema.
- **Cyndaquil (nivel 6):** Ascuas, Lanzallamas, Excavar y Pantalla Humo.
- **Scizor (nivel 5):** Ataque Rápido, Malicioso, Ala de Acero y Foco Energía.

Profesor al habla: De todos los Pokémon bebé, tengo que confesarte que tu Chikorita me ha dejado "pasmao". ¡Seguid así muchachos! Seguro que la Copa Fantasía de Stadium 2 no será ningún problema para vosotros, con estos conocimientos.

¿No tengo derecho a unas vacaciones?

Hola Profesor. Me llamo Manu y tengo la Edición Oro. Quería hacerte algunas "preguntillas".

1. ¿Cómo puedes conseguir mediante la cría, Pokémon de sexo desconocido? Como Mew o Celebi.

2. ¿Hay algún sitio en especial dónde conseguir a Heracross y Pineco?

3. ¿Cómo se puede conseguir un Magikarp dorado? Un amigo mío dice que se lo dio el líder de la Liga Pokémon, Lance, cuando se pasó la liga 50 veces. ¿Es cierto esto?

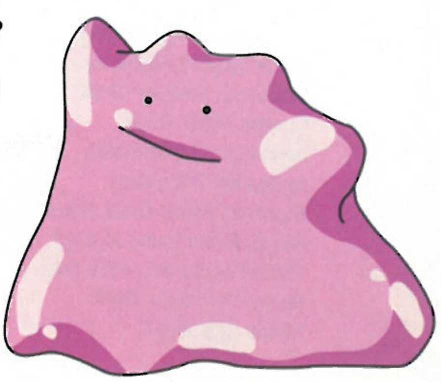
4. Un amigo me ha dicho que en la Edición Plata le salió un Unown verde y un Ledyba negro. ¿Es verdad?

5. ¿Cree que es buena idea poner Repartir Experiencia en un Pokémon? ¿O es mejor inflarles a CARAMELOS RAROS?

6. Por último quería decirle que el CONSULTORIO de la revista número 22 y 23 son iguales. ¿Qué pasó?

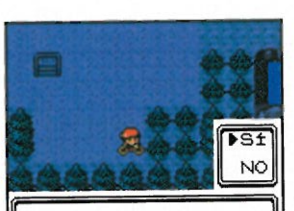
Manuel Muñoz García
Sevilla

1. ¿Conoces a Ditto? Pues es el Pokémon más ligón de todos. Gracias a su capacidad de Transformación es capaz de emparejarse con un montón de Pokémon de cualquier sexo, hasta con los que no lo tienen (jijiji, ¡qué cosas!). Es



más, la única forma de que Electrode, Voltorb, Magneton, Magnemite, Staryu o Starmie, todos ellos Pokémon de sexo desconocido, tengan hijitos es emparejarlos con Ditto. Pero no lo intentes con los Pokémon legendarios porque aunque son también de sexo desconocido, siempre se niegan a criar.

2. Heracross y Pineco viven en los árboles. Para hacerlos bajar usa un Pokémon que sepa GOLPE CABEZA sobre un árbol. En las zonas boscosas está Pineco, y en las de arboleda cerca de las montañas, Heracross.



3. Mira que dice tonterías tu amigo. La forma más sencilla de conseguir un Magikarp de colores es cruzar al Gyarados rojo con otro Gyarados. No sé qué color te saldrá, pero seguro que consigues alguno que mole más que el de tu amigo. Luego le cuentas cualquier trola de cómo lo has conseguido y verás cómo te quedas con él.
4. Este amigo sí que parece sincero, aunque si no lo es al menos su mentirijilla es muy convincente porque eso que te comenta sí que puede ocurrir.
5. Equipar con REPARTIR EXP. a un Pokémon es una de las mejores formas de subir el nivel de un Pokémon. Lo que me comentas de inflarles a CARAMELOS RAROS es mejor que no lo hagas. Los Pokémon que crecen así suelen ser más débiles que los que hacen ejercicio y se entrenan. ¿Cómo te sentirías tú si te alimentaran exclusivamente base de caramelos? Seguro que te podrías muy malito.
6. Hay un montón de cartas preguntando lo mismo. ¿Es que no me puedo ir de vacaciones? ¿No tengo derecho? Estaba cansado de investigar y necesitaba unas semanas de relax. Me fui a un lugar donde ni los chicos de NA pudieran encontrarme. Perdonadme todos por no avisar, pero lo necesitaba. ¡Ahora todo el mundo me regaña! Bien, hablando en serio, tuvimos un problema con los archivos de textos de Oak, y se nos coló justo el que no era (como bien dice la Ley de Murphy). Os pedimos perdón a todos por el lamentable despiste.

En busca de Jynx

1. ¿Le parece buen Pokémon Tyranitar? ¿Qué ataques le enseñaría? ¿Y a Lugia?
2. ¿Podría decirme dónde se encuentra el maestro karateka del gimnasio de Ciudad Azafrán?

ALINEACIÓN POKéMON

El equipo de Arturo Montañés Vives (Zaragoza)

Mi equipo favorito es Feraligatr (Cuchillada, Mordisco, Ventisca, Hidro-Bomba), Dragonite (Ventisca, Trueno, Híper Rayo, Portazo), Dugtrio (Terremoto, Avalancha, Cuchillada, Excavar), Gengar (Hipnosis, Come Sueños, Tinieblas, Psíquico), Snorlax (Golpe Cuerpo, Híper Rayo, Descanso, Sonámbulo), Alakazam (Psíquico, Hipnosis, Psico-Rayo, Híper Rayo). Están todos al nivel 100. Mi duda es: ¿Cree que debería cambiar algún ataque por otro?

Hola amigo Arturo. Lo mejor que veo en tu equipo es que intentas abarcar diferentes tipos de Pokémon y diferentes tipos de ataque. Vamos, que lo tuyo va más encaminado hacia la estrategia y el equilibrio. De todas formas, voy a señalarte algunos defectillos.

Por ejemplo, tu Feraligatr usa el movimiento Hidro Bomba. Es el ataque de tipo agua más poderoso, pero su problema es que puede fallar. Muchas veces es mejor utilizar un ataque como Surf, algo menos potente, pero con una fiabilidad demostrada. Sobre tu Dragonite tampoco puedo poner muchas pegas, aunque la verdad es que si observo todo tu equipo en conjunto, echo de menos algún ataque de tipo fuego. Quizá se me ocurre que podrías sustituir su Ventisca por Puño-Fuego.

Según mi experta opinión, el principal defecto y máxima debilidad de tu equipo está en los movimientos de Alakazam. Puede parecerte curioso, pero Alakazam es un patán usando Híper Rayo. Lo suyo no son los ataques de tipo normal, dado que su nivel de ATAQUE físico es muy bajo. Además, también observo que has mantenido en Alakazam el movimiento Psico-Rayo, un ataque psíquico que puede tener interés para Pokémon de menor nivel, pero no para un Alakazam de nivel 100 que conoce Psíquico. Resumiendo, como te veo algo liadillo en la elección de los ataques de Alakazam, te comento algunos de los movimientos que mejor manejará. Son: Psíquico, Recuperación, Reflejo y Puño Hielo. De todas formas, como tu Alakazam es de nivel 100 y no podrá aprender Reflejo ni Recuperación a no ser que tengas el Pokémon Stadium 2, te recomiendo que le elimines Híper Rayo y Psico-Rayo y que vía MT le enseñes Puño Hielo y Come Sueños.

Del resto, Dugtrio, Snorlax y Gengar no tengo nada que objetar. Es más, me parecen muy buenos, especialmente Gengar con la combo Hipnosis +Come Sueños. Tu equipo está entre los más equilibrados que he visto hasta el momento. Y he visto mucho. Sigue así, que veo que controlas.

3. Me he pasado media vida intentando que me saliera Jynx en la Ruta Helada, pero ni rastro de él.
4. Mi equipo está formado por Scizor, Tyranitar, Snorlax y Houndoom. ¿Cambiaría alguno? ¿Qué ataques le enseñaría? ¿Qué Pokémon falta para su gusto?
5. ¿Dónde puedo encontrar "MON. AMULETO"?

Pol Goma Deás
Barcelona

1. Tyranitar es uno de los Pokémon más completos que existen. Yo por ejemplo le enseñaría Terremoto, Avalancha, Surf y Triturar. En cuanto a Lugia, a mí me gusta que conozca Psíquico, Aerochorro, Poder Pasado y Recuperación.
2. El maestro karateka está entrenando en secreto en una cueva de Johto. Para ser más precisos, se encuentra en el segundo sótano de Mt. Mortero (mira en el nº 112 de NA la GUÍA POKéMON ORO Y PLATA). Cuando le derrotes, conseguirás que te entregue a Tyrogue, el único.



3. Mira que eres exagerado, seguro que no has estado dentro de la Ruta Helada más que lo imprescindible para pasártela. ¡No me seas vago! Tienes que ser paciente y mirar planta por planta. No siempre encontrarás a todos los Pokémon en el primer sitio que mires, a veces les gusta más una zona que otra. Otras son muy esquivos y necesitarás algo de tiempo para encontrarlos.
4. No cambiaría a ninguno. De hecho tu alineación me parece estupenda. Además, veo que te faltan dos Pokémon para completar tu equipo, pero como parece que tienes buen criterio será mejor que los elijas a tu gusto. En cuanto a los ataques, a Scizor le enseñaría Contador, Danza-Espada, Cuchillada y Ala de Acero; y a Snorlax Descanso, Ronquido, Golpe Cuerpo e Híper Rayo.
5. En la Guía Oro y Plata está respondida esta pregunta, pero, por si acaso perdiste el número, la MON. AMULETO está en el Sótano del Centro Comercial de Ciudad Trigal.

MIS TROLAS PREFERIDAS

Para ser un buen trolero hay que tener toneladas de morro, algunos kilitos de imaginación y muchos gramos de transpiración olorosa. ¡Troleros del mundo, uníos! Ha llegado vuestra hora, la de divertirse contando trolas.

1. Un amigo mío me ha dicho que si conseguías las 16 medallas y volvías a Pueblo Azalea, junto al líder Antón, te dejaba volver a luchar contra él con los tres Pokémon iniciales. Y no sólo eso, sino que además, si le ganabas, se hundía el árbol que está en el centro del gimnasio y aparecían tres Celebis legendarios.

Boris Armada Fernández
Vigo

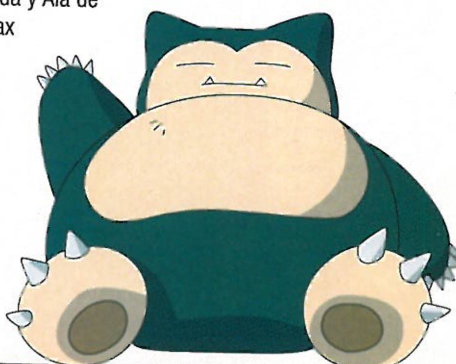
2.. Tengo una amiga que se llama Lydia y dice que en la Edición Cristal no empiezas con ningún Pokémon, sino que tienes que atraparlo tú. Dice que ella empezó con uno que tenía una cosa larga y puntiaguda en la espalda, que empiezas tu viaje como en la nada. ¿Es eso cierto? A mí me da que es una trola.

Paula Cruz Aguilar
Valencia.

1. ¡Riiing! Espera que me llama Antón. Voy a preguntarle... Menuda risa que le ha dado al muy... Me dice que te pregunte si los tres Celebi que aparecen se llaman el bueno, el feo y el malo. ¡Pero qué chistoso se me ha vuelto! ¡Él sí que es feo, menuda pinta!
Bueno, olvídate de todo y cuando tengas todas las medallas acércate a charlar con Antón. Seguro que os hacéis buenos amigos y podréis salir por ahí de parranda a buscar algún Celebi. Eso es lo que hacemos Jimmy y yo todos los viernes, aunque últimamente no me hace mucho caso. Solo piensa en jugar con sus amiguitas y pasa de mí. Sniff.

2. La historia de tu amiga Lydia la fantástica me recuerda a una película de terror. ¿Te suena Alien y sus continuaciones? Pues igualito, un bicho con una cosa larga en la espalda que vaga por el espacio y se dedica a zamparse a los incautos astronautas que se cruzan en su camino. ¡Qué mieeeeedo! ¡Cachis!, me acabo de mojar los Dodotis de la impresión...





Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, escribe a **"El Profesor Oak te responde"**, Hobby Press, Revista Pokémon, **C/Los Vascos, 17 28040 Madrid.**

ZONA POKéMON™

¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella



Andrés Murciano García. 5 años (Cuenca)

El tío aún no sabe escribir bien, pero nos escribe. Su dibujazo con un flameante Charizard, Entei en pose agazapada, el velado (por su innata falta de color) Unown e incluso el logo Pokémon en azul y amarillo (como tiene que ser) nos ha "llamarado" la atención. Es que oye, con cinco años, por aquí los hay que no sabían ni cuánto eran 35x94, además de dibujar como una madalena sin papel impregnada en cloruro potásico.

¡MASCOTA DIGITAL!

Regalamos un Chip-Chip a nuestras pekestrellas. ¡Animaos y participad!

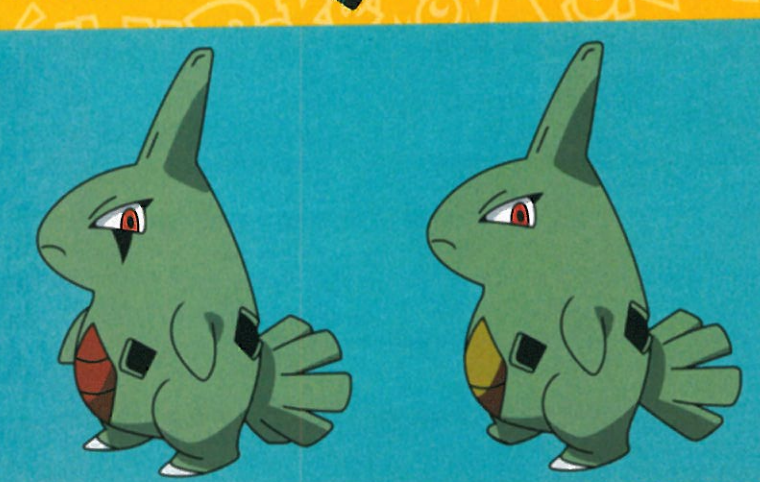


¡Participa y Gana!

Todos los meses regalamos unos guantes Nintendo Acción a los participantes de la Zona Pokémon.

Nintendo

Busca las diferencias



Fíjate bien, encuentra las 6 diferencias que hay entre los dos Larvitar y tírales unos aros, a ver si ganas algo.


Abilia Martínez (Valencia)

Combate Total

Seguramente sabes casi tanto como nosotros de Pokémon... ¿Más? Pues demuéstralo adivinando qué Pokémon ganaría cada combate sabiendo que todos tienen el mismo nivel.



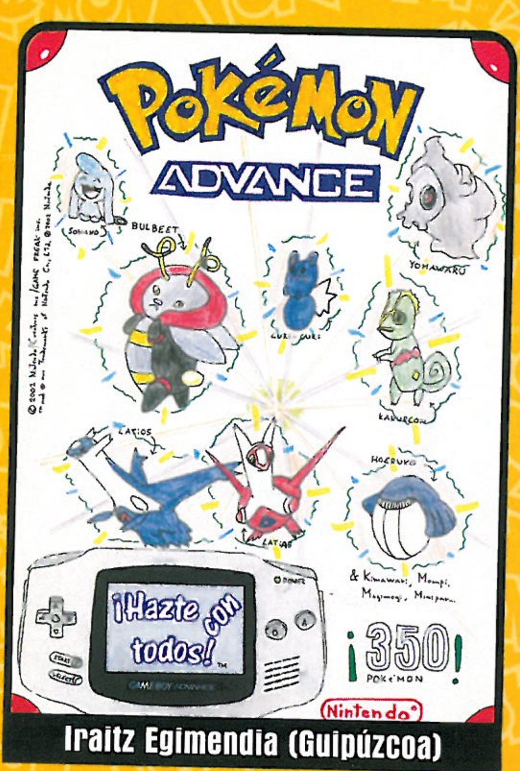
Ledian vs Parasect



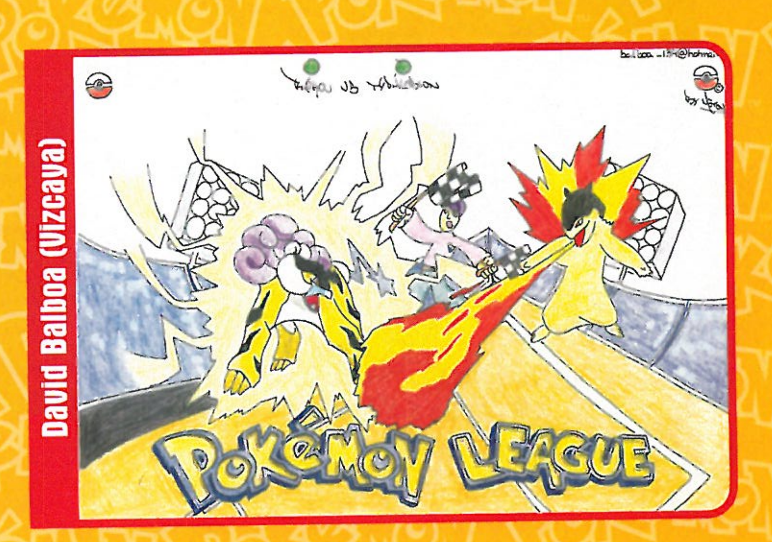
Magby vs Rhydon



Murkrow vs Gengar



Iraitz Egimendia (Guipúzcoa)



David Balboa (Vizcaya)



¡Vale, muy bonita!

Alex García, de La Coruña, nos cuenta que se ha hecho con una carta Pokémon: una carta Promo de Entei nunca publicada en España, un Entei de la edición Neo Revelation que vale muchos euros y nos manda la prueba. ¡PERO CHAVAAAAL, QUE NO SE VE NÁ! ¡QUE ESTO NO NOS LO HACE NI JIMMY!



Pokéartista

¡UN «F-ZERO» PARA EL ARTISTA!

Lidia Portero Brau (Barcelona)

¿Os gustaría que hubiese unas muñecas como las "Barbaries" que representasen a Misty? Pues aquí tenéis el dibujo que promocionaría la nueva "Misty Caribe de coloreh". Si no os gusta, es igual, vamos a publicar el dibujo de Lidia de todas formas...



Rocío Andújar (Madrid)

Roberto Muñoz (Murcia)

Saul Olveros (Barcelona)

GANADORES

(Superconcurso nº20)

JUEGO POKEMON CRISTAL (GBC)

- Rubén Macías Jurado . . . . Barcelona
- Tico Vives Peris . . . . Castellón
- Aroa Clemente Esteve . . . . Lérida
- Agustín Martín Negrín . . . . Tenerife
- Luis M. Fornies Baquedano . . . . Zaragoza

LOTES DE BARAJA DE CARTAS + TABLERO

- Samuel Barranco Segura . . . . . . Almería
- Iván Díaz Zuñeda . . . . Barcelona
- Jose Ramón Martínez Devesa . . . . Murcia
- David Gracia Pablos . . . . Murcia
- Mario Martín Acosta . . . . Murcia

MOCHILAS POKEMON CON LUCES

- Iván Loarte Fa . . . . Barcelona
- Julián Pérez De La Rosa . . . . Granada
- Diego Rico Rodríguez . . . . Granada
- Adrián Gil Mateos . . . . Málaga
- Alex Pelegro Navarro . . . . Valencia

PACK's NARANJA CON 3 VIDEOS DE POKEMON

- Javier Fernández García . . . . Alicante
- Fernando Santander Iglesias . . . . . . Cádiz
- Jose Fuentes Virues . . . . Cádiz
- Víctor Ramírez López . . . . Madrid
- Daniel García Sáiz . . . . Valencia

VIDEOS PELICULA POKEMON 3

- Oscar J. García Ramos . . . . Alicante
- Rafael Pérez Villar . . . . Castellón
- Alvaro Rodríguez Solascasas . . . . Madrid
- Silvia Tourné Sánchez . . . . Murcia
- Samuel Guayerbas Martín . . . . Toledo



Alfons Gracia (Tarragona)



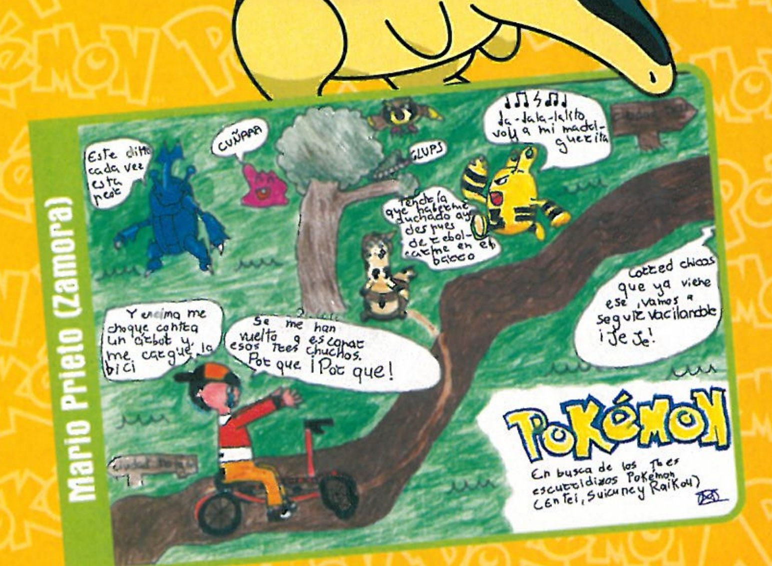


María Villares (Madrid)

Sopa de Letras Pokémon

N	S	T	I	R	O	C	A	H	C	R
A	I	S	U	C	O	N	A	C	A	U
T	N	S	Q	A	D	N	Y	C	O	A
A	I	O	U	U	R	R	E	R	V	R
P	E	A	R	P	I	C	E	R	I	I
E	S	D	N	M	A	C	A	H	C	F
L	T	K	A	C	A	T	T	A	O	U
E	R	T	O	T	O	L	E	I	H	R
T	O	R	I	T	O	L	F	R	A	I

Encuentra los 5 Tipos débiles contra un ataque Tipo Lucha



Mario Prieto (Zamora)



Bárbara Viana (Gran Canaria)

LLAMADAS
(¡Eh! Qué hay)



Me pongo de colores

¿Pensabas que Feraligatr era muy fiero? Pues sí, lo es, pero si lo acaricias con un lápiz o algo así, de colores, amansarás a la fiera.



Clubes

Ha llegado el mejor club Pokémon, el club más chachi, el club con más entrenadores, el club "Magikarp". Sólo tenéis que mandarme una carta con tu nombre, dirección, EO, Número ID, Pokémon favorito, equipo favorito y una lista con todos vuestros pokémon en el nivel 100 (los que hayáis conseguido subir hasta el nivel 100, vamos). También trucos, dudas, etc.

La dirección es:
Julio Martín
C/ República Dominicana nº45
38.500 Güímar
Sta. Cruz de Tenerife
¡Prometo contestar!

Participa

Con todo el tiempo que tienes en verano, que cuando tu mamá se echa la siesta no tienes ni idea de qué hacer para no hacer ruido... ¿Por qué no te pones de una vez y te ganas unos guantes Nintendo Acción, hombre?

Soluciones pasatiempos

Diferencias Larvitar

Ojo, color tripa, línea tripa, mechón cola, pezuña derecha, mano derecha.

Combate Total

1.Ledian 2.Rhydon 3.Murkrow



#24 Arbok



Se mueve con gran sigilo entre la hierba y se alimenta de huevos de aves como Pidgey o Spearow. El Team Rocket lo utiliza para sus fechorías. Es muy vengativo y no da un combate nunca por perdido.

Lo mejor

+ En un nivel medio es un Pokémon muy equilibrado, con ataques eficaces contra Planta y Bicho.
+ Técnicas de Ataque inesperadas, especialmente las de tipo Veneno.

Lo peor

- El único ataque capaz de infligir un daño directo a un contrincante es el Mordisco.
- No aparece ni en la edición Azul ni en la Amarillo. Y además hay demasiados tipos contra los que es vulnerable.

#94 Gengar

Se oculta en la oscuridad y espera a que alguien pase para mimetizar su sombra y ver la cara que ponen al descubrirlo. Además, roba el calor de los seres, así que si sientes un escalofrío sin motivo aparente, es que hay uno cerca.

Lo mejor

+ Tiene un poder de Ataque Especial asombroso. Sólo le superan Mewtwo y el gran Alakazam.
+ El combo de Hipnosis y Come Sueños es terrorífico.

Lo peor

- Necesitas intercambiar a Haunter para conseguirlo.
- Su Defensa y Defensa Especial no son precisamente buenos. Por eso sufre ante los Pokémon de Tipo siniestro.

#42 Golbat

Su sistema de radar le permite moverse por la oscuridad del Mt Moon y atacar por sorpresa a sus víctimas. Es capaz de robar toda su energía y dejarla sin sangre. Pero con moderación, porque si se pasa... le quitarán la "licencia" de vuelo.

Lo mejor

+ Es un maestro de la confusión: con Rayo Confuso, puede cambiar el curso de un combate.
+ Si lo tratas con cariño, será feliz y evolucionará a Crobat.

Lo peor

- Es vulnerable a muchos Tipos: Eléctrico, Hielo, Roca, Psíquico, Bicho...
- Como evoluciona por el criterio de felicidad, no es el mejor Pokémon para entrenadores poco cuidadosos o impacientes.

#103 Exeggutor

Sus tres cabezas piensan de forma independiente, pero no discuten casi nunca. Si a Exeggutor se le cae alguna, la que se queda emite una señal con la que busca compañeras para formar un nuevo Exeggcute.

Lo mejor

+ Su gran ataque Especial está a la altura de los de algunos Pokémon legendarios.
+ Puede aprender Rayo Solar, que es el ataque Planta más potente.

Lo peor

- Los ataques de tipo Bicho cuadriplican el daño que recibe.
- Es lento y no tiene una buena Defensa Especial. ¡Ten mucho cuidado con los ataques de tipo Fuego, pueden acabar con él!

Nintendo Acción

#83 Farfetch'd

Su principal baza ofensiva no son sus garras o su pico, sino una ramita de puerro, que utiliza como si fuera una espada. Si alguien tratará de estropear los cultivos de esta hortaliza, usará su ramita para evitarlo. ¿No te parece curioso?

Lo mejor

- \+ La técnica Falsotortazo es ideal para capturar Pokémon, ya que deja al rival con al menos 1 PS.
- \+ Puede heredar al menos cinco movimientos Huevo.

Lo peor

- \- Todas sus estadísticas son más bien mediocres. Desde luego no te lo recomendamos para combates difíciles.
- \- Sufre bastante con los ataques de tipo Eléctrico, Hielo o Roca.

Nintendo Acción

#85 Dodrio

Con sus tres cabezas, Dodrio recoge datos y hace planes el triple de rápido. Si una de las cabezas come, las otras dos quedarán satisfechas y dejarán de pelearse. Más te vale no perder de vista a ninguna de ellas, porque el número de picotazos que te llevarás será apoteósico.

Lo mejor

- \+ Tiene una excelente Velocidad y un gran poder de Ataque.
- \+ Aprende TriAtaque y Pico Taladro, dos ataques con los que el rival debe echarse a temblar.

Lo peor

- \- Sus estadísticas defensivas son algo flojas. Enséñale Reflejo para compensar esa carencia.
- \- Su PS y Ataque Especial tampoco destacan especialmente en sus datos de batalla.

Nintendo Acción

#74 Geodude

Su forma es tan parecida a una roca, que cuando están reposando sobre el suelo es fácil pisarles por accidente. Esto les enfada mucho y hará que tengas más de una bronca. Ojo con sus brazos en ese caso.



Lo mejor

- \+ Evoluciona en Golem, considerado el Pokémon más poderoso tipo Tierra.
- \+ Se defiende bien. Es duro como las piedras, y siempre tiene un recurso de urgencia... ¡explotar!

Lo peor

- \- Es tan común en el juego que casi no tiene mérito hacerse con él.
- \- No resiste el agua, como buen tipo Roca que es. Surfea o haz una Hidro Bomba sobre él y se convertirá en barro.

Nintendo Acción

#96 Drowzee

Cuando tuerce el hocico nota si hay alguien que esté dormido y soñando en ese momento. ¿Que para qué le sirve? Bueno, los sueños son su principal alimento, y cuanto mejores son, más satisfecho se quedará.

Lo mejor

- \+ Aunque no ha evolucionado, su Defensa Especial es respetable.
- \+ Mediante cría consigues que el Drowzee que salga de un Huevo sepa Pantalla Luz y Barrera.

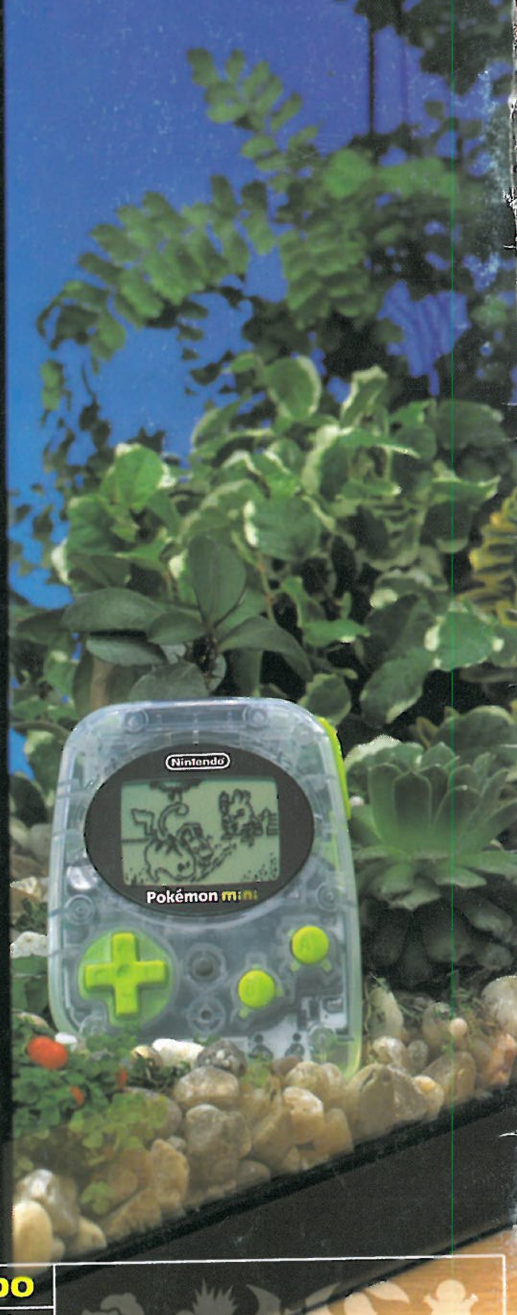
Lo peor

- \- Pese a ser un Pokémon Psíquico, su Ataque Especial es demasiado bajo.
- \- Si pretendes emplearlo en combates muy complicados, lo mejor será hacer que evolucione a Hypno en el Nivel 26.



pokemon.nintendo.es

CUIDADO
POKéMON MINI
HAMBRIENTA DE JUEGOS



LA CONSOLA DE JUEGOS MÁS PEQUEÑA DEL MUNDO

No sólo es la consola de juegos más pequeña del mundo, también es la más increíble. Elige tu juego de Pokémon y... ¡que empiece la diversión!















Pokémon mini™

TRES INCREÍBLES JUEGOS PARA ELEGIR

Pokémon miniTM © 2001 Nintendo © 2001 Pokémon © 1995-2001 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Pokémon Pinball miniTM © 2001 Pokémon / Nintendo © 1995-2001 Nintendo/Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Pokémon Party mini TM Pokémon Zany Cards TM Pokémon Puzzle Collection TM © 2001, 2002 Pokémon / Nintendo © 1995-2002 Nintendo/Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.